no. 218
1983年 8/15
アミューズメント通信
AUGUST 15, 1983

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

第21回AMショー出展申込み締切る

63社の出展に

申込み小間数大幅超過で 3小間以上は35%削減へ

第21回アミューズメントマシン(AM)ショーの実行委員会(日南香委員長)は七月二十二日、東京・永田町のTBRビルで第三回会合を開き、申込み小間数が設定小間を大幅に増加したため、三小間以上は約三五%それぞれ削減することに決定、出展社に通知した。削減など調整後の小間数に基づき、八月四日には具体的な各社の小間の位置が決まる予定だ。

第21回AMショーは日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)と全日本遊園施設協会(JAPEA)との共催で、九月二十八、二十九日の二日間、東京・平和島の東京流通センター(TRC)で開かれることになっているが、七月十五日に出展申込みが締切られた結果、六十三社がこのショーに出展することが明らかになった。

申込みの内容は出展社六十三社が、アーケード区分五百六十小間、メダルゲーム区分三十九小間、小型乗物機・遊園施設区分百四十六小間、出版区分五小間の計七百五十小間。これは当初設定した小間数四百六十三に対して二百八十七(約六二%)も超過する申込みとなった。オーバーしたものは削減するしかないとしても、とりわけ一社当たり最大申込み小間数が五十四というのは、削減を見越した申込み方法ではないか、という意見が実行委員の中でも出ている。

七月二十二日の実行委員会はこの現状に対し、結局設定小間数を二十九小間増加して四百九十二小間としたうえで、三小間以上の申込み小間数に対しては約三五%削減して各社に通知することになった。この結果一社で最大の五十四小間は三十五小間に削減されることになっている。削減に関して、実行委員会では事情を説明するとともに各社の調整後小間数を七月二十二日付で各社に通知し、削減に伴って不要になる小間があれば申し出てほしいとしている。また調整によって展示区分の振り分けなども再検討されることになっている。

なお八月四日には、霞が関の東海大学校友会館で、出展社を対象とした①電気用品取締法説明会②小間決定会が開かれることになっている。

出展社名

アイレム㈱、朝日エンジニアリング㈱、旭精工㈱、㈱アポロ、㈱アミューズメント産業出版、アミューズメント通信社、㈱エスコ貿易、大倉産業㈱、㈱大阪テント、大森電気㈱、㈱岡本製作所、加賀電子㈱、加藤鈑金工業、㈱カトウ製作所、㈱関西精機製作所、関西娯楽㈱、関東娯楽工業㈱、㈱カワクス、岐阜特機㈱、㈲九娯貿易、グローリー商事㈱、コアランドテクノロジー㈱、コナミ工業㈱、㈲こまや製作所、サン電子㈱、サンリツ電気㈱、シグマ商事㈱、信水貿易㈱、㈱ジャレコ、㈱新日本企画、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱セイミツ、泉陽機工㈱、泉陽興業㈱、㈱総商、綜合ユニコム㈱、㈱タイトー、大東音響㈱、タスコ㈱、㈱テーカン、㈱デーシーパック、データイースト㈱、東洋娯楽機㈱、㈱トーケン、㈱ナムコ、㈱日光堂、日邦産業㈱、㈱日本コインコ、日本娯楽機㈱、日本物産㈱、任天堂㈱、バーリーサービス㈱、半田機械器具㈱、フォルテ電子㈱、㈱ホープ、真砂工業㈱、ミゼッティ工業㈱、明昌特殊産業㈱、㈱友栄、㈱ユニエンタープライズ、㈱ユニバーサル、レジャートロン工業㈱、㈱ローラートロン。

第21回AMショーの会場となるTRCの構成図。順路は手前の第2会場の1階から2階へ、そして2階の第1会場(A－D)となっている

東京ディズニーランド

夏の夜のレーザーショーも楽しみに

上の写真はTDLのレーザーショーのようす ©1983 Walt Disney Pro.

東京ディズニーランド(経営主体＝㈱オリエンタルランド、略称TDL)では現在夜間営業を実施しているが、七月十六日から八月三十一日までの間、レーザー光線による「レーザーショー」と花火大会を行ない好評を博している。

レーザーショーはTDL中央部の広場「プラザ」から緑色のレーザー光線を放ち、シンデレラ城の城壁にミッキーマウスやダンボなどのキャラクターのアニメーションを描くもので、さらに城壁に設置されたミラーボールにレーザー光線が反射して光線がシャワーのように降り注ぐ。同ショーの開催時間は毎夜七時五十五分から約十分間。このあと花火が打ち上げられて夏の夜空を彩り、入園者の歓声を呼んでいる。

TDLの営業時間は七月十五日から八月末日までが午前九時から午後十時、九月と十月は午後九時まで。また夜間営業期間中、入園券とどのアトラクションにも利用できるアトラクション券五枚がセットになった「スターライト」券(大人二千五百円、中人二千百円、小人千五百円)を発売している。なおTDLは九月から毎週火曜日を休園日(十月と十一月一日の火曜日は除く)に設定、九月六日が開園以来初めての休園日となる。入場者数についてはこれまで六月二日に一日入場者の最高五万九千人を数え、六月三十日現在で開園以来の総入場者数が二百万人を突破している。

新潟博でプレイランド

明昌が大型機種を各種展開

"新潟の新しい飛躍と可能性を求めて"をメーンテーマに「新潟博覧会」が七月一日から八月三十一日までの六十二日間、新潟市親松で開催されており、その遊園地部分を明昌特殊産業㈱(本社大阪、岡本昌明社長)が担当している。

同博覧会は上越新幹線の開通を記念して新潟県、新潟市などの主催により開かれたもので、会場の敷地面積は駐車場を含め約十五万平方㍍。会場内には十五の展示パビリオンと遊園地部分「プレイランド」、それにイベントなどを行なう「おまつり広場」、飲食店などが配置されている。

明昌特殊産業㈱が担当する「プレイランド」には、四十八人乗りで高さ二十㍍の大観覧車、振子式遊戯機「ツインドラゴン」、タコのような動きの「モンスター」を中心に、「ジェットスター」、スリラー館「ミステリーマンション」、コンピューターによる動物劇場の「アニマルバンド」などの大型施設を設置。またゴーカート、ドッジェムカー、バッテリーカー、それにアーケードゲーム機の各コーナーを設けている。

展示館では新潟の自然と歴史を紹介した「あすの新潟館」をテーマ館として、直径十六㍍の半球ドーム映像館「BSN館」、三面スクリーン映像館「エナジードーム」、電子技術紹介の「エレクトロニクス館」、各種アスレチック遊具を設置した運動施設「コカコーラ・アドベンチャーランド」のほか、「高速鉄道館」、「未来情報館」、「大地と海の自然館」、「ハルビン友好展覧館」など計十五館がある。また「おまつり広場」では会期中、連日にわたっていろいろなイベントを開催。

なお主催者側では、会期中の総入場者数を百五十万人と見込んでいる。

上の写真は新潟博の遊園地"プレイランド"のようす

"区別すべきゲーム用"

JAMMA中村会長がソフトウェア保護で意見陳述

通産省の産業構造審議会・情報産業部会のソフトウェア基盤整備小委員会（加藤一郎委員長）が六月二十八日、東京・霞が関で開いた第六回会議で日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の中村雅哉会長が招かれ、「ソフトウェア保護に関するとりあえずのコメント」としてAM業界を代表して意見を陳述した（前号参照）。

中村雅哉JAMMA会長

以下は中村会長による意見陳述の内容をほぼ全面的に収録したもの。この意見陳述は、ソフトウェア基盤整備小委員会があらかじめ作成した「『権利保護』に係る検討項目（案）」の項目順に逐次意見を述べる形をとっており、ここでは「検討項目」の概略をカッコ内の細字体で入れ、対応して読みとれるようにしておいた。

AM業界からはTVゲームのソフトウェアなどを「ゲーム映像用ソフトウェア」として、芸術用ソフトウェアであり、産業用と区別する必要を説き、保護期間などで具体的な提案をしている。基本的には著作権法の観点で保護していく方向が示唆されており、同法で処理しきれない部分は新法でカバーするというのが主な内容のようである。

はじめに

当協会でのソフトウェアの利用形態は、下記の点において特殊性を有する。

記

1 アウトプットが視覚的または聴覚的である。

2 人の操作に対して反応する対話型である。

3 ソフトウェアは商品に含まれて販売され、流通する。

4 流通した商品は、業務用のものについてはその購入者により一定場所に設置されて営業に供され、一般的なものについては消費者の手に渡る。

従って、当協会としては、これら特殊性から生ずる問題点を中心に検討を加えた。

I 基本的視点

1 （法的保護を図る場合、何をねらいとするか。契約による保護では不都合な点、法律上、手当すべき内容など）

(1) ソフトウェアの法的保護を図る場合の最も重要な考慮点は、ソフトウェアの用途の分析である。現在においても産業用と芸術用に大別でき、産業用ソフトウェアには産業用の、芸術的ソフトウェアには芸術用の、それぞれに合った法的な保護体系が必要だからである。我々の創作活動のメインである視聴覚的ゲームは、芸術用の範疇に入るものであるから、創作性の認められるソフトウェアそのものおよびそれによって出力される創作的アウトプットについても、(2)項に記載の各独占権をソフトウェア発案者に付与すべきと考える。

(2) そしてソフトウェア発案者に対して次の独占権を付与すべきである。

㋑ ソフトウェアのあらゆる複製

㋺ 前項の複製物の頒布

㋩ ソフトウェアの改変

㊁ ソフトウェアの実施

㋭ アウトプットの複製および改変

㋬ 前項の複製物または改変物の頒布

(3) 契約によって保護が図れるのは、ソフトウェアの所有権の移転が行なわれない場合、あるいはそれに準ずる場合に限られると考える。

当業界では、ソフトウェアを含む商品が販売により転々と流通するため、現在所有者の把握ができず、ソフトウェアの貸し出し業者と、あるいはソフトウェアの無断複製業者およびその頒布業者や設置営業者と契約を結ぶことは不可能である。

2 （法的保護を図ることは、開発意欲の増大や流通促進に寄与し、社会全体として重複投資の回避など効率的な開発、利用を進めることにつながるか）

ソフトウェアの法的保護は開発意欲を増大させ、公示制度がソフトウェアの開発、利用を効率良くすると考える。しかし、公示制度をとる場合は、世界市場における法的保護が保証されることと、同制度に起因するコピーの容易性により出所不明のコピー出現が予想されるので、コピー行為者に対する民事上、刑事上の制裁規定を厳しくすることが前提と考える。また、コンピューターとの対話型で美術的または音楽的な視聴覚表現を実現するソフトウェア（以下「ゲーム映像用ソフトウェア」という）に限っては、重複投資が存在しないので、現時点では公示制度は不要である。但し、アウトプットおよびオブジェクトプログラムについての公示制度には反対しない。

II 法的保護を図る場合の諸問題

1 保護すべき客体について

(1) （たとえば開発工程での成果物、調査立案書、計画書、開発計画書、設計書、設計段階でのシステム設計書、プログラム設計書……などのアイテム＝項目＝についてどう考えるか）次のアイテムで十分と考える。

㋑ プログラム設計

㋺ プログラムリスト、オブジェクトプログラム、ソースプログラム

㋩ 開発工程では存在しないが、アウトプットされた内容

(2) （あらゆるソフトウェアを客体とするか、それともその種類、規模の大小、媒体などにより限定するか）

ソフトウェアを保護する法律を作る以上、あらゆるソフトウェアを保護の客体とすべきである。

(3) （全体を一セットとして保護するのか、あるいはいくつかのアイテムを別の保護客体とするのか。"モジュールの保護についてはどうか）

ソフトウェアの全体を一セットとして保護する場合、セット内の各アイテムが単独に保護対象となることが前提である。ゲーム映像用ソフトウェアを例にとれば、同一のプログラム設計書から同一の映像を表現する異なったオブジェクトプログラムを作ることができるからである。

一セットとして保護する場合の問題点は、明らかに著作権法の保護対象であるのに、それがソフトウェアの一部として創作された場合に同法の保護が得られないことになると生じる。保護客体の特性に応じて、既存の法律の保護をも受けられるようにすべきである。

モジュールもソフトウェアの一種であり、独立して財産価値を有する以上保護客体とすべきであると考えるが、小型コンピューター用のモジュールはステップ数も極めて少ないため保護した場合の弊害もあり得る。また、モジュールの保護は、ソフトウェアの各アイテムの部分的保護を可能にする恐れもあるので、深くご検討いただきたい。

2 同一性の範囲について（どの程度の改変によって同一性が損なわれるか。また独立した開発で極めて類似の成果が得られることもあるが、著作物のように別々に保護すべきか、特許のように先に開発されたものに限るか）

権利範囲を明確にするための同一性の範囲と理解するなら、産業用のソフトウェアの同一性の範囲よりゲーム映像用ソフトウェアのそれは広く考えるべきである。ゲーム映像用ソフトウェアは、バージョンアップの必要性もなく、あえてバグを入れておくことさえもあり、また侵害者は他人の労作に不要なバージョンを付加して権利範囲から逃れようとするからである。しかし具体的な基準は多くの事例を積む必要があろう。

次に独立して開発されたソフトウェアについて述べる。産業用ソフトウェアは、類似度合いや先後に関係なく、別々に保護客体とすべきであろうが、ゲーム映像用ソフトウェアは、既存のアウトプットの複製手段として独立して開発された場合に限り、これを保護客体とすべきではない。

3 権利の内容について（具体的にどのようなものを考えるか。また権利の譲渡、行使などで検討すべき点があるか）

(1) 人格権（著作権法での著作者人格権のような権利が必要か）

産業用ソフトウェアについては、弊害があるので不要であるが、ゲーム映像用ソフトウェアについては、ソフトウェアおよび創作的アウトプットについて人格権が必要である。

(2) 使用権（機械類信用保険法第二条参照。デバック、メンテナンスは「使用」に含めるべきか。バージョンアップはどうか）

使用権はオリジナル・ソフトウェアはもちろん、複製または改変されたソフトウェアによる使用も含まれているのである。また創作的アウトプットについての上映権および演奏権も使用権に含めるべきである。バージョンアップなどは「改変する権利」に含めるべきと考える。

(3) 複製を行なう権利

ソフトウェアおよび創作的アウトプットについて必要である。

(4) 改変する権利

ゲーム映像用ソフトウェアについては、ソフトウェアおよび創作的アウトプットについて必要である。

(5) 頒布する権利

当然、複製ソフトウェアの頒布およびソフトウェアの業としての貸与が含まれていると解釈できるので、必要である。仮に含まれていなければ、含める必要がある。また無断改変ソフトウェアおよび創作的アウトプットを頒布する権利も含めるべきである。

(6) ソフトウェア権（仮称）の譲渡（人格権を認める場合、また第三者対抗力など）

㋑ 人格権は譲渡の対象としない。

㋺ 第三者対抗要件は登録とするのが適当と考える。但し、権利の設定登録は不要である。

(7) 利用の許諾（使用、複製、改変、頒布などの利用について、特許法のように通常実施権のほかに専用実施権など排他的利用許諾制度を認めるべきか。また再利用についてはどうか）

㋑ 排他的利用許諾制度の必要性はないが、被許諾者の第三者的対抗要件となる登録は必要と考える。

㋺ 再利用の許諾については、当事者間の契約に委ねてよい。

(8) （ソフトウェア改変によるより高度な開発を図る例も多い。改変ソフトウェア権者と原ソフトウェア権者の権利関係は契約に委ねてよいか）

原権利者と改変権利者の権利関係は契約関係に委ねてよいが、契約が不調の場合に弊害が生じることもある。従って、産業用ソフトウェアについては不調の場合に強制改変、使用権を改変権利者に付与すべき必要があろうが、ゲーム映像用ソフトウェアについては不要である。

(9) 質権の設定（ソフトウェア権者と質権者の権利行使関係、質権者の物上代位性、第三者対抗力など）

特許法、著作権法と同様にするのが適当であろう。

4 権利の主体について（現在民事契約によるが、権利主体をどのように定めるか。共同開発の場合はどうか）

㋑ 現状および今後の開発、流通を考慮した場合、従業者の開発によるときは、使用者である法人とするのが妥当である。個人の開発によるときはその個人が権利主体となるのは当然である。

㋺ 当事者の契約関係に委ねてよいと考える。

㋩ 原則としては共有とすべきであるが、契約関係を優先させてよいと考える。

5 権利の発生等について（特許のように方式主義をとるか、著作権のように無方式主義をとるか。その場合権利発生などをどう考えるか）

無方式主義をとるべきである。なぜなら、方式主義をとった場合には申請書類の保管経費の増大、形式審査または実態審査などによる登録の遅れが予想され、またソフトウェアが短期間で容易に複製可能であることから、盗用者に対処することが極めて困難になる不都合が予測されるからである。任意の完成日登録を行なうことについては反対しない。また無方式主義による不便はないと考える。方式主義をとる場合には、映像とオブジェクトプログラムの登録が必要である。片方の提出だけでは、完成の確認ができない可能性があるからである。

㋑ 無方式主義をとる場合、保護客体となった各アイテムの完成日を権利発生日とすべきと考える。

㋺ 当協会員各位の過去の訴訟においては、権利発生時点に関する争いはなかった。しかしトラブルを防ぐためには、先公知のソフトウェアと同一または類似のソフトウェアを完成させた者は、自らの権利主張に際しまたは先公知主体からの権利主張を受けた際には、ソフトウェアの同一または類似が偶然の一致であることの挙証責任を負うのがよい。

㋩ 第三者対抗要件は登録とするのが適当と考える。

6 保護期間について（保護期間をどの程度とするか。著作権法、特許法、ソフトウェア法的保護調査委員会案、米国、WIPOなどの例参照。ソフトウェアの内容などで区分するか）

(1) ゲーム映像用ソフトウェアに限れば、創作的アウトプットおよび創作的アルゴリズムに関しては公表後五十年、プログラムに関しては公表後十年が妥当と考える。

(2) 保護期間を区分する基準としては、ソフトウェアの用途が芸術用か産業用かによって分けるべきである。また各アイテムの利用価値のある期間の長短に応じて分けることも可能であろう。

7 権利侵害に対する救済について

(1) 差止請求権（特許法のように侵害者の善意、過失などと無関係に認め

（3めん下段に続く）

米国ACEで日本から東娯副社長の

山田氏が講演

米国来春開業予定の「スタンディング」で

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）の山田収男副社長が、米国ローラーコースター・ファンクラブの大会に招かれ、同社開発の「スタンディング・コースター」について講演を行ない、各方面から注目された。

この催しは米国のローラーコースターファンで組織されているアメリカン・コースター・エンジュージスト（ACE）協会が毎年六月に総会を兼ねて開いているもの。今回は第六回で「コースター・コン6」と名付けられ、六月二十三日から四日間、コロラド州デンバーで開かれた。

ACEは一九七八年、バージニア州ウィリアムズバーグの遊園地ブッシュガーデンで初の全米ローラーコースター大会が開かれたときに設立された。同協会はシカゴに本部を置き、古典的な木製のものから最新の鉄製のものまでローラーコースターを楽しみ、よく理解し、そしてそれらの完全な保存を促進することを目的として組織されている。会員は連帯の輪を広げて、今では千百三十五人にまでなっている。

「コースター・コン6」は二十三日、リュシア・アンボロシ（女性）会長のもとで開会式が開かれ、デンバー市内にあるレークサイド遊園地のコースター"サイクロン"の夜間営業を楽しんでいる。二十四－二十五日の二日間は米国はもちろん世界中のコースターについての研究会活動が繰り広げられ、ビデオやフィルムでさまざまな報告、討論会が行なわれている。二十六日は年次総会などの会議で、四日間の催しを終えている。

山田副社長は二十五日の過密スケジュールの中で四十分もの持ち時間を割り当てられ、ACEのメンバーが待望している「スタンディング・コースター」について講演した。日本ではすでに関東で二機稼動しているこのコースターは、来年四月末に米国オハイオ州シンシナティ郊外にある遊園地キングスアイランドで米国で初めて営業運転を開始する。講演は"コースターの本場"を自負する米国のファンに大きな感動をもたらし、米国でのオープン予定を心から喜こんだ。山田副社長は「かれらは決して単なるコースターファンでなく国家の歴史と資産を永久に保存するという高い理想を持っている。こうしたかれらが"スタンディング・コースター"を待ち望み、感動していることに、改めてその意義の大きなことを感じた」と語っている。

そしてACEは、大会とは別に年四回各地で集会を開いているが、来年四月末キングスアイランドで「スタンディング・コースター」のオープンを記念してそこで集会を開くことを決議した。今回の大会のもようはテレビ局四社を含める多数のマスコミによって、広く全米に報じられている。

ユニバーサルの社長交替

岡田友生氏が新社長に、和生氏は関連会社に専念

㈱ユニバーサル（本社栃木県小山市）の代表取締役社長が岡田和生氏から双子の弟の岡田友生氏に交替した。

同社では七月十五日の株主総会と取締役会により、これまで代表取締役を勤めてきた岡田和生氏が取締役も退任し、岡田友生取締役が代表取締役に選任された（ほか二名の非常勤取締役は変更なし）。今回の異動に関し、岡田和生氏は「岡田友生は十分にこの会社をまかせられる人物であり、期待している」と語っている。和生氏は同社の役員を退いたが、関連会社の代表取締役社長としてそれらの経営に専念することになった。

岡田和生氏は四十歳。テレビ技術専門学校卒。自営業の後、昭和四十二年㈱ユニバーサルを設立し、各種AM機の開発、製造を続け、業務の拡大に伴ない関連会社を次々に設立。うちユニバーサルテクノス㈱は開発分野を、ユニバーサル販売㈱は販売分野を、ユニバーサルリース㈱は営業分野をそれぞれ担当してきている。

岡田友生氏は和生氏と双子の兄弟の弟。都立大学卒。栄研を経て、昭和五十一年にユニバーサルに入社。ここ二年間は同社の本部長として実質経営に携ってきた。

なお同氏らは六人兄弟で、和生氏は三男、友生氏は四男。次男の岡田正生氏は岡山で別に会社を経営しており、六人のうち三人が当業界で活躍していることになる。

岡田和生・ユニバーサル販売㈱社長

岡田友生・㈱ユニバーサル社長

コナミ「ジュノファースト」で

海外3社に許諾

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、同社TVゲーム機「ジュノファースト」を、海外三社にPC基板ベースで製造許諾したことを明らかにした。

海外への同ゲーム製造許諾は、北米市場に関して米国ゴットリーブ社（本社シカゴ、ブルーム社長）に、英国市場に関しては英国タイテル社（本社ロンドン、コレン社長）に、またドイツ市場に関して西独ENV社（本社フランクフルト、グレンケ社長）にそれぞれ行なっている。

米国ACEの「コースター・コン6」の写真。右上の写真は講演する山田副社長（右）と通訳の前田氏。左上の写真はレイクサイドパークの「サイクロン」で（右から）山田副社長、アンボロシACE会長、前田氏、ギーズラーACE役員。右下の写真は催し会場でのACE会員ら。左下の写真は「サイクロン」前で（左から）ACE会員、同広報担当役員、会長、レークサイドパークのオーナーの母親、娘、オーナー、ACE役員、山田副社長、前田氏＝写真は東洋娯楽機提供

（2めん下段からの続き）

るか） 特許法に準じればよいと考える。

(2) 損害賠償請求権（故意、過失を要件とするか。損害額をどう考えるか）

① 故意または過失を要件とする。

② 特許法と同様に算定した額の三倍ぐらいが適当と考える（特に故意の侵害については十倍ぐらいとしてもよい）。

(3) （提訴者の立証の範囲の限度を検討すべきか）

提訴者はソフトウェアの同一位を立証すれば、公示制度を採用するか否かに拘わらず、侵害者の過失が推定される制度をとるべきである。

(4) （名誉回復の措置を求める権利はどうか）

名誉回復のための措置を請求する権利は必要である。

(5) （罰則はどうか）

罰則については、罰金額を大幅に増やすほか、懲役刑の上限も上げるべきである。侵害者が侵害行為によって得る経済的利益が莫大であるからである。

(6) （紛争の早期解決を図るため、専門的に扱う準司法機関前置制度などを設けるべきか）

まず裁判所内に専門部署を設置していただきたい。また仲裁制度については法的拘束力のある制度とすべきである。

8 利用、流通の促進について

(1) （ソフトウェア権の内容を公示する制度について）

ゲーム映像ソフトウェアに限り、現時点では公示制度は不要である。

(2) （ソフトウェア権の行使の制限、強制実施制度などの必要について）

産業用ソフトウェアについては、①不使用の場合、②より良い改変ソフトウェアに変更したい場合、③公共の利益のために必要な場合に限り行政庁の関与のもとに強制使用改変制度を設けるべきと考えるが、ゲーム映像用ソフトウェアに限っては設けるべきでない。

9 国際関係について（国際的に保護するにはどうすべきか。既存または新規の条約との対応）

(1) 当業界の実状を述べれば、現在日本で開発されたビデオゲームが世界マーケットの主流になっているが、広いマーケットが存在するために、コピー業者が後を断たず、我々オリジナル開発者はコピー業者との苦しい戦いを継続している。アメリカにおいては、プログラムはもちろん、その視聴覚効果に対する法的保護が確立しており、コピー品の輸入を差し止める等の成果をあげているが、他の国においては一部の国で訴訟が提起されているだけで、ほとんどの国においてはコピー品が流通している。

流通コピー品の出所は日本、台湾がほとんどである。このコピー品出所の事実は、日本への信用失墜（一方でライセンスにより高収入を得ているのに、他方でコピー品を輸出している）と、ハードウェアおよびソフトウェアに関するコピー品の製作情報が海外にまで流出していることを証明している。

我が国におけるソフトウェアの保護は早期に確立する必要があることは当然であるが、理想としては世界各国が同時に一致した内容で保護すべきである。

しかしながら、ソフトウェアの保護については、国ごとに利害が異なるため、しばらくは同一歩調をとることが困難であると思われるので、当面は国際信用を失墜するソフトウェアの複製物の海外への流出を厳しく阻止する必要がある。それと併せて、前述の理想を実現するための努力をすべきと考える。

(2) ソフトウェア複製物の海外流出を阻止する手段としては、各業種ごとに輸出の際の許可を与える専門検査機関を設ける必要があると考える。

TVゲーム機「ドンキーコング」の開発委託で紛争表面化

任天堂と池上通信機がそれぞれ東京地裁に訴え

TVゲーム機「ドンキーコング」のコンピューター・プログラムの著作権をめぐって、そのプログラムの開発を受託した池上通信機㈱（本社東京、坂本克郎社長）が、委託した任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）を相手どって七月二十日、損害賠償請求訴訟を東京地方裁判所に起した。一方、任天堂は六月二十七日にこの件で池上通信機を相手どって請求権不存在確認を求める訴えを東京地裁に起していたことも明らかにしており、両社間の委託契約をめぐっての争いが表面化したことになる。

TVゲーム機中のコンピューター・プログラムの著作権は昨年十二月、東京地裁判決で認められているが、その開発の委託契約で企業間の訴訟へ発展したのは初めて。TVゲームの著作権には視聴覚著作権とそれを可能にするためのコンピューター・プログラムの（文芸）著作権があると考えられているが、プログラム著作権のみをとりあげられる風潮が現在強く、その延長線上で今回の訴訟が起ったわけで、司法当局による問題点の整理と解決策が期待されることになった。

池上通信機の訴えによると、同社は昭和五十六年一月、任天堂との間でTVゲーム機「ドンキーコング」に関して、①任天堂の委託で同ゲーム用プログラムを開発する、②そのプログラムを組込んだPCボードを任天堂に供給する、③任天堂はこのプログラムを自らもコピーしないし、第三者にもさせない、との委託契約を締結。プログラム開発に関し任天堂は一千万円の委託料を支払い、池上通信機はPCボードを一枚約七万円で同年末までに八千台分任天堂に販売した。

しかしこの委託契約には著作権が両社のどちらのものであるかという規定をしていなかった。そのため任天堂は自らPCボードをコピーし、少なくとも八万台分製造、販売した――として、池上通信機は売上げ代金の一〇％の五億八千万円の債務不履行損害賠償を求めたもの。同社ではさらに任天堂がプログラムを一部改変した「ドンキーコング・ジュニア」についても損害額が算出され次第改めて請求する――としている。

TVゲーム機「ドンキーコング」では画面上に著作権者を表わす©NINTENDOが表出されているし、同PCボードにも記載されている。また方式主義をとる米国では任天堂の著作物として登録ずみである。さらには同社の著作物として同ゲーム機の無断コピー品に関して多くの法的手続きを、国内外を問わず進めてきている。つまり任天堂の著作物としてのこのTVゲーム機用に、池上通信機はプログラムを作成したことはほぼ間違いないと見られている。

任天堂では池上通信機が請求する原因がない、としている。同社によると、この委託契約は単なる下請け契約にすぎない。いわば建築費を支払った家主が、その家を建築した大工に訴えられたようなものである、としている。そのプログラムの開発を指示したのは任天堂であり、事実上プログラムの著作権も任天堂に帰属するものである。また第三者に対する工業所有権については取り決めているが、プログラムはもちろん自らの著作物をコピーするしないなどについて取り決めたことはない、としている。従って任天堂によれば、池上通信機の訴えは単なるいやがらせ、売名行為にすぎないことになる。

また「ドンキーコング・ジュニア」は「ドンキーコング」のハードウェアの上に新たなソフトウェアが開発されて出来たものであり、別々の著作物とされるはず。「ジュニア」に関する無断コピーの刑事公判において検事側は十分に公判を維持できるし、コピーヤー（被告）が有罪となることは確実である、と任天堂ではしている。

JOU、青少年育成国民会議発行のポスターに参加

昨年に引続き、少年非行防止で

日本娯楽機械オペレーター(協)（事務局東京、早見儀信理事長、JOU）では、青少年育成国民会議主催による七、八月の「青少年を非行から守る国民運動推進月間」に、同会議の会員として今回も積極的に協力することになった。とくにJOUの協賛の文字を刷り込んだ同会議作成のポスター「青少年フォトニュース」が、今回も全国に配布されている。

このポスターは同会議が従来から年二回発行しているもので、今回で73号となる。JOUが協賛の文字を刷り込んだのは71号に次いでこれが二回目で、高く評価されている。JOUではAM業界に関係の深い内容のポスターなり活動には、積極的に協力していくとしている。

今回のポスターは夏休みシーズン向けの青少年非行防止の内容となっており、その一部に「問題と思われる点はまずあなた自身がそのテレビ局、出版社、映画会社、ゲーム場などの責任者に手紙や電話で改善を求めましょう」という呼びかけ文が入っている。同ポスターは五千枚作成され、そのうち一千枚をJOUが各ゲーム場などに掲示し、残り四千枚は各県民会議から配布されることになっている。

なおJOUの八月例会については組合員の家族の親睦も兼ねて八月五日から四日間、東北地方で行なうことになっており、秋田にある二ヵ所のSCロケーションの視察のほか、秋田竿灯祭り、青森ねぶた祭りなどの見学も予定されている。また九月例会は、第二十一回AMショーの開催期間中に東京で開かれる予定となっている。

上の写真は青少年育成国民会議発行の「青少年フォトニュース」No.73から

JOUの中国旅行に25人が参加、帰国へ

JOUの「中国視察団」（早見儀信理事長を団長とする総勢二十五名）は六月十一日、成田空港を出発、上海、桂林などのAM事情視察を行ない、六月十九日に参加者全員が無事帰国した。

参加者は中国に設置されているゲーム機や遊園施設などを視察し、またJOUとしての訪中は今回で三回目となったことから、変わりつつある中国の姿を目のあたりにしたことで有意義な研修視察だったと語っている（同視察団のレポートは次号で掲載の予定）。

訂正

前号一面のセガ社の役員異動の記事中、非常勤取締役のアーサー・パイン氏は、正しくは「アーサー・バロン氏」でした。

また二面のグローバルAM商会とサン電子の和解記事の副見出しの「アラビアン」は正しくは「カンガルー」でした。

以上謹しんで訂正します。

「例外規定」も決まる

JAMMA「賭博機械の基準」の矛盾の解決図り

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長・㈱ユニバーサル）ではさきほど「賭博機械の基準」をまとめ、第十四回理事会（五月二十七日）で承認をうけているが、この「基準」に伴なう「例外規定」についてもまとめ第十五回理事会（七月十三日）で承認を受けた。

「賭博機械の基準」は本紙第214号で既報のとおり。この「基準」はあくまでも違法営業に使用されやすいギャンブル機の製造販売などを阻止するためのものであるが、逆に「メダルゲーム場運営基準」（昭和四十八年制定の自主規制）を守っている正しいメダルゲーム場用のギャンブル機（メダルゲーム機）も、JAMMA定款の第四条第四項でいう「公序良俗に反する娯楽機械」になるという矛盾が出てくる。従って今回の「例外規定」はこの矛盾を解決するために同委員会が考案したもので、「例外規定」によって承認された「賭博機械」は本来定款に反する機械ではあるが、正しいメダルゲーム場用として例外的に問題にしないことにする――ということになる。

この「例外規定」の第一項については、日本語になっていない、五十台の根拠が不明などの問題点が指摘されているが、岡田委員長は「例外機種について厳しくチェックする考えであり、双方向に向け弾力的に運用する予定」と語っている。なお第七項でいう「委員会」は健全娯楽推進委員会と同じことになった。従って、これらの「基準」や「例外規定」はわかりにくい内容ではあるが、具体的には同委員会がその都度処理することで明らかになるもよう。また用語についても以下のとおり（原文のまま）。

「賭博機械の基準」の例外規定

日本アミューズメントマシン工業協会（以下「協会」という）が先に定めた「賭博機械の基準」の1項(3)、(5)及び2項の適用について、協会会員から適用除外申請があった場合、協会の健全娯楽推進委員会（以下「委員会」という）が下記の条件により審査を行ない、例外として除外することができる。

記

適用除外をうけるには、以下の条件のすべてを満足しなければならない。

1　輸入機械及び生産台数は、一機種について五十台以下とする。

2　取扱い業者は、その機種名・仕様・台数等の計画案を事前に委員会に申告し、承認を受けなければならない。

3　委員会で承認された計画を実行する業者は、承認シールを受け取り、当該機械に貼付しなければならない。

4　承認を受けた業者は、販売先が「メダルゲーム場運営基準」を遵守するところであり、かつJAMMA・NAO・JAPEAの正会員でなければ販売してはならない。

5　承認を受けた業者は、販売先から当該機械について次の条項を明確に記載した念書を受け取り、委員会に提出しなければならない。

(1)　賭博機械として使用しないこと。

(2)　「賭博機械の基準」に抵触する改造を行なわないこと。

6　承認を受けた業者は、当該機械の販売先・設置場所・販売台数を委員会に報告しなければならない。

7　上記規定以外のものについては、委員会の承認を必要とする。

「賭博機械の基準」に関する用語について

「偶然性の確率よりなる娯楽機械」　ゲームの進行に、プレーヤーの技術がまったく介在しないか、もしくは、技術が介在しても、ゲームの結果を大きく左右することにはならない娯楽機械。

「メダル」　トークン。ゲームの再プレーをするために媒体として使用する、コインの代用品。

「配当」　ゲームに成功したとき得られるメダル、またはクレジットの数。および得られたメダル（入賞メダル）またはクレジット。

「クレジット」　ゲームを再プレーする権利の数を表す数字で、メダル娯楽機械ではメダルに変換できる。

「メダル娯楽機械」　メダルを媒体としてゲームを繰り返すことのできる娯楽機械。

「テーブル型」　所謂テーブル型娯楽機械とは、ゲーム用のモニター、もしくはプレイフィールド等を水平に設置し、その上をガラス等でカバーし、飲食店などで飲食テーブルとしても使用することができるように工夫した娯楽機械の形態をいう。

外国でいうカクテルテーブル型は、立ったままゲームができる高さに作られるが、我が国では通常椅子に座ってゲームをする高さに作られる。そのいずれもテーブル型に含まれる。

「得点」　ゲームの過程または結果として得られる、技量の優劣を示す点数。「クレジット」が、ゲームを再プレーする権利の数を示すのに対して、「得点」は直接には再プレー数を表さない。なんらかの換算をして、クレジットを増したりプレー時間を延長したりすることがある。

「メダルゲーム場」　「メダルゲーム場運営基準」を遵守するゲーム場。

任天堂が7月21日から東証1部に上場

大証上場から21年半ぶりに

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）が七月二十一日、同社株式を東京証券取引所市場第一部に上場した。

同社は創業明治二十二年。昭和二十二年に㈱丸福を設立し二十五年に任天堂骨牌㈱に、また三十八年に任天堂㈱に社名変更した。三十七年一月同社株式を大阪証券取引所市場第二部ならびに京都証券取引所に上場、四十五年大阪証券取引所市場第一銘柄に指定替えとなった。約一年間の手続きを経て、このほど東京証券取引所市場第一部に上場したもの。

特許・実用新案出願公告・公開

（7月11日～25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったもの、(前)は前置審査に係属中のものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

特許出願公告

七月十六日付＝「遊戯機械における弾道投影装置」、㈱ナムコ（東京）、公告32997、出願52・100112。

特許出願公開

七月十一日付＝「手持形ゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、公開116377、出願56・214177。

七月十四日付＝「ゲーム」、シービーエス社（米国）、公開118781、出願57・203844。「図形効果発生器」、マテル社（米国）、公開118782、出願57・227159。

七月二十日付＝「ビデオゲーム用機器を保持するためのキャビネット」、アメリカン・ライティング・スペシャリティーズ社（米国）、公開121976(請)、出願57・140917。「ゲーム競技の難易度を自己調整する方法及びその装置」、アタリ社（米国）、公開121977(請)、出願58・2748。

実用新案出願公告

七月十三日付＝「ゲームの持時間表示装置」、松本雅男（茨城）、公告31580、出願53・113156。「コンピュータ詰め将棋装置」、㈱学習研究社（東京）、公告31581、出願53・113277。「電子ルーレット用発光素子制御回路」、科学技研㈱（東京）、公告31584、出願53・54311。「遊戯機械」、㈱中村製作所（東京）、公告31598、出願54・53490。

ゲーム大会来年も

中部オペレーター会総会で確認

上の写真は中部オペレーター会総会のようす

中部オペレーター会（事務局名古屋市・㈱水野商会内、会員数約五十社）では五月二十八日、名古屋市のサンプラザにて総会を開き、五十七年度事業報告および収支決算報告、五十八年度事業計画案および収支予算案をそれぞれ承認した。また任期満了にともなう役員改選を行なった。

総会では五十七年度事業報告とあわせて、同会主催で二月に実施した「交通遺児チャリティーゲーム大会」の報告があり、同ゲーム大会を今後も定期的に開催していくことで了承された。次の第二回ゲーム大会については、第一回とほぼ同様のメンバーによる実行委員会で検討することになった。

役員の改選についてはまず十名の理事を選任し、次回理事会で理事長と副理事長を選任することになった。選ばれた理事は次のとおり。石川昭雄氏（㈱岐阜遊園）、梅村富久氏（㈱水野商会）、大村敬隆氏（㈱グローバル）、小川正宏氏（名古屋ジューク㈱）、加藤幸一氏（㈲カトウ遊園）、加藤駿介氏（プレイランドカトー）、木村雅三氏（㈱総商）、神出英生氏（㈲神出商産）、松本昭夫氏（㈲タイガーレジャー）、真鍋巧氏（岐阜特機㈱）。

このほか同総会の二日前に行なわれたNAO理事会（本紙第215号参照）の報告、情報交換などが行なわれた。

大阪城祭に協力

大レ協、6月と7月例会を開催

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪市、峯久理事長）では六月十七日に大阪・東区の大阪共済会館で六月例会を、七月十八日に森の宮の青少年会館で七月例会をそれぞれ開いた。

六月例会での主な内容は次のとおり。①メーカーを同組合へ組合員として迎え入れるかどうかについて検討した結果、一応入会は見合わせることになった。②最近の家庭用TVゲームの急速な普及状況を踏まえ、今後の業務用TVゲーム機、ゲーム場への影響とその関連性などについて、出席したメーカーとともに種々意見交換がなされた。このほか出席メーカーによる新製品動向についての説明、情報交換などが行なわれた。なお同組合のゴルフコンペが六月八日に開かれ、その結果、金沢浩氏（トーショー商会）が優勝している。

七月例会では同組合の担当税理士から税制の現状などについて話があった後、①今年十月一日開幕となる「大阪城築城四百年祭」にちなみ、同祭のポスターを縮少したうちわに組合員の社名を入れたものを作成することが検討され、希望者のみ申込むことになった。②八月例会は恒例により開かず、九月例会は一泊旅行を兼ね十二日から十四日までの間に実施することになった（開催場所などは未定）。このほか意見交換がなされ、きめ細かなゲーム場運営がこれからは必要となる点などが強調された。なお次回のゴルフコンペは八月九日に開く予定となっている。

オルカが倒産

基板ベースのTVゲームメーカー、㈱オルカ（本社東京都新宿区、戸津猛社長）が六月二十日倒産した。

民間の信用調査機関の調べによると、同社は五月十日に第一回、六月二十日に第二回の不渡り事故を起した。同社は昭和五十三年十二月に創業、TVゲーム用PCボードを製造してきたが、昨年㈱ティーアイエム、㈱東京プロジェクトにより不良債権が発生、維持できなくなったもの。負債総額は十三億円内外と伝えられているが、新会社を設立して営業継続するもようである。

論潮

問題点への接近

青少年育成国民会議とJOUの共催で「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が初めての試みとして開かれ、オペレーターら八十一名が修了したことはまことに喜ばしいことである。この講座の実現に努力した人びとはなによりも大きな貢献をしたことになる。今後は一層実のあるものにし、内容を充実することにより〝青少年育成オペレーター〟が全国に広がり、不健全なオペレーターや不心得者を一掃するところまで進めることが望まれている。

この講座に至るまでにはJOUはまず自ら国民会議の正会員となり、国民会議との相互理解の基礎を築くとともに、AM業者側と国民会議側の話合いの場をいくつか設定、発展させてきた。当初は確かにお互いに深く理解するところへは簡単にいきつかないようにも見られていたが、最近ではほぼ問題点のいくつかが解明できる近くまで来ているように見られている。

国民会議側の求めているのは、業界側は青少年の健全育成を心がけ、それを盛り込んだ自主規制を作成した上で自主規制を徹底してほしい——ということのようである。これに対し業者側は、ゲーム場をすべて非行少年のたまり場と見る考えを改め、むしろ健全育成を心がけているゲーム場に協力すべきだ——ということのようである。これらの点では相互に理解を深めていくしかないとも言える。

問題点のひとつは、例えば「子ども用ギャンブル機」に示される偶然性を内容としたゲームを子どもにさせることの是否である。また違法営業とも考えられるある種の景品払出し付きゲーム機の運営である。これらのゲーム機のしばしば問題ある営業の実態についてはまだ双方は話合うところまで来ていない。しかし近い将来明らかにしなければならない時期が来ることにちがいはない。どういう機械をどのように運営しており、いかにそれが健全であるか——について当面、挙証責任は業界側にあると思われる。

事務所移転

東亜電子技研＝静岡県清水市長崎六〇八の六、☎（〇五四三）四五一一七、大久保武男社長。

ユニバーサル販売㈱・名古屋営業所＝名古屋市中村区那古野一の三十八の一、白川第五ビル、☎（〇五二）五八二一二九五一。

㈱ヒカリエンタープライゼス・営業本部＝広島市中区紙屋町二の二の十八、サンモール四階、☎（〇八二）二四一一八五五五。

社名変更

タイホー物産㈲（旧・三和娯楽㈱）＝山形県酒田市東両羽町三の十六、☎（〇二三四）二四一一五八八、小林保社長。

地番表示変更

遠州娯楽加茂商店＝静岡県浜松市常盤町一三四の十七、☎（〇五三四）五二一五二四四、加茂譲社長。

謹啓　残暑厳しき折、ますますご清福のことと、お慶び申し上げます。

私儀、㈱ユニバーサル創業以来、代表取締役として経営に携わって参りましたが、おかげをもちまして、近年業績も向上、これひとえに、皆様のご高庇のたまものと、厚く御礼申し上げます。

最近は、関連会社の業務も多忙となり、実質的には、経営は岡田友生に任せておりましたが、業績の安定を機会に、開発販売分野のユニバーサルテクノス㈱、ユニバーサル販売㈱の経営に専念いたしたく、過日の株主総会にて、代表取締役を辞任いたしました。

尚後任には、岡田友生が就任いたしますので私同様お引き立ての程、切に御願い申し上げます。

敬白

昭和五十八年八月吉日

株式会社ユニバーサル
前代表取締役
岡田　和生

謹啓　残暑の候、ますます御多祥の段、賀し奉ります。

さて、私儀、このほど岡田和生前代表取締役の後任として、㈱ユニバーサル代表取締役に就任いたしました。若輩未熟者ながら、一身を挺して社業発展のため、尽力いたす所存でございますので、なにとぞ前任者同様に、ご指導、お引立てを賜りますよう、切にお願い申し上げます。

本来ならば、参上拝顔のうえ、ご挨拶に及ぶべきではございますが、まずはとりあえず略儀、誌上にてご挨拶申し上げます。

敬白

昭和五十八年八月吉日

株式会社ユニバーサル
代表取締役
岡田　友生

求められる自主規制の徹底

AM機オペレーターが青少年を指導する初の指導員養成講座

JOUと国民会議が主催 組合員から81人参加修了

(社)青少年育成国民会議（事務局東京、林健太郎会長）と日本娯楽機械オペレーター(協)（事務局東京、早見儀信理事長、略称JOU）との共催による「第一回遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」が七月五日から三日間、東京・水道橋のYMCAアジア青少年センターにて開かれた。同講座にはJOU組合員から八十一名が参加し、講演、パネル討議、映画、ロケ見学、参加者の意見交換などの後、受講者全員が面接テストに合格し「青少年指導者」として修了証書とバッジが授与された。以下はこの三日間の養成講座のあらましを追ってみたものである（編集部）。

日程

七月五日＝午前十時から自己紹介。午後一時からオリエンテーション、映画「非行への入口」、開講式、「青少年問題の概要」（講師＝上村国民会議事務局長）、夕食後は後楽園ゆうえんちのロケ見学。

七月六日＝午前九時より「青少年非行の実態と問題点」（講師＝警察庁少年課の井野元課長補佐）、映画「子どもへの思いを行動に」、午後からパネル討議「青少年問題とゲーム場運営管理のあり方について」、夕食後受講者同士の意見交換。

七月七日＝午前中「青少年指導についての留意点」（講師＝森井文教大学教授）、今後の業界の対応として意見交換、午後から受講者の面接（テスト）、閉講式。

開講式で挨拶する早見儀信JOU理事長（壇上）と受講者たち

1日目

映画「非行への入口」

東京防犯連合会企画、警視庁提供の映画で、一人の受験生が非行に走る過程を撮ったもの。非行を早く発見し、早く摘み取るよう大人に訴えた映画である。

開講式

午後二時より開講式が行なわれ、上村文三国民会議事務局長、早見儀信JOU理事長、内田博NAO会長よりそれぞれ挨拶があった。

上村氏は「青少年育成国民会議が昭和四十一年五月に結成されて以来、青少年の非行防止、健全育成の国民運動をしている。今年の二月の懇談会の時にJOUより依頼を受け今回の講座を開くことになった」と述べた。

また早見氏は「今回の講座開設に尽力された国民会議に感謝するとともに、三日間しっかり受講しよう」と挨拶した。そして内田氏は「業界側としてギャンブル機追放、健全営業をめざした自主規制などの努力をしているが、残念ながら誤解されやすい面を残している。業界の地位を向上させるために積極的な姿勢で受講してほしい」と挨拶した。

今後も増える見通しの条例でのゲーム場規制

——上村文三講師

開講式に続いて、青少年育成国民会議の上村文三事務局長が「青少年問題の概要」と題して講演した。同氏は、青少年問題について総論的なことからゲーム場と青少年非行との関連や青少年を健全に育成するための大人の課題などを講じた。その主な内容は次のとおり。

——まず青少年問題はそれぞれの立場で見方が異なる。警察官は青少年が非行に走らないか、親は子どもが勉強するか、補導員は環境が青少年に有害となっていないか、などである。ゲーム場運営者にも子どもを見る観点が必要だ。そのため基本的に知っておくこととして、①青少年の規定は各種法令により年齢区分が異なるが、各都道府県（長野県を除く）で制定している青少年条例では、ほとんどが六歳から十八歳までとなっている、②有害環境の規制と青少年条例の関係で有害指定遊技に対する措置、命令違反の罰則規定を明文化しているのは富山県だけである。しかしいくつかの青少年条例では遊技場への立入調査を規定したり、深夜入場規制を義務付けている。ゲーム場が青少年の非行の原因になっていると見なされるならば、今後さらにゲーム場に対する規制が増えるだろう、③非行少年の規定は刑法少年、触法少年、ぐ犯少年、不良行為少年などを指し、現在非行少年の数は増加しており戦後第三のピークになっている、④ゲーム場と青少年非行の関連性について男女を問わず小中学生の非行と深く関連していると言われている。ゲーム場運営者はとくに小中学生の非行化に十分注意してほしい、⑤ゲーム場へ立入調査に来る補導員でもとくにPTA校外指導員とゲーム場運営者とのトラブルが起きているが、ゲーム場運営者の側からも協力して、もっとゲーム場の健全さを理解してもらうなどの姿勢が大切である。以上のことを基本的に知った上で青少年を健全に育成する観点から子どもに接してほしい。

また非行が増えてきた原因としては子どもよりも大人の責任がほとんどで、今後大人の課題として①市町村などできるだけ小さなレベルで親、学校、地域が協力していく、②健全な環境を作るため業界側も自主規制などを行ない、地元の人に信頼されるゲーム場にしてほしい、③遊びを通して子どもに創造性、冒険心などを育ててほしい、④親に対する呼びかけをして親の役割りを考えてもらう、⑤ゲーム場に来る子どもにあいさつや注意など声をかけて指導してほしい。

最後にゲーム場には遊び場のない子どもや共稼ぎで家にだれもいない子どもなども来ており、その子らが非行に巻き込まれないように予防する姿勢が大切である。また非行の多くは大人のちょっとした注意や助言で防げるものが多く、愛情を持って健全なゲーム場を運営してほしい。

上村文三氏

2日目

少年に悪影響を与える有害施設にしない方法

——井野元繁講師

警察庁の井野元繁少年課長補佐は「青少年非行の実態と指導の方法」と題して、昭和五十八年版警察庁発行の「少年と非行」という資料に沿って五十七年中の少年（同庁では男女を問わず「少年」としている）非行の実態を説明したうえで、ゲーム場と関連した非行の全国的な事例を挙げ、青少年を指導する時の心がまえなどについて講演した。またその後受講者との質疑応答も行なわれた。その主な内容は次のとおり。

——「少年と非行」にあるとおり、少年に悪影響を与える有害施設のひとつとして、少年の非行化の温床となりやすいゲームセンターなどが増加しており、五十七年十二月末現在、全国に四千七百軒の「テレビゲーム機等センター」があるとされている。また総理府の全国調査などで「ゲーム場に来る非行少年が犯す犯罪には窃盗、万引きなどが多く、非行少年がよく仲間と過ごす場所としてゲーム場等がある」ことが指摘されている。また青少年非行のうちゲーム場などと関連して起こる犯罪として、窃盗、万引き、恐喝、傷害、空巣、放火などの事例もある。

また補導に当たる時の心がまえには①健全育成の精神を常に持つ、②大人と異った心理など、青少年の持つ特性を理解する、③尊敬と信頼を得る関係を作る、④冷静に物事を判断し、忍耐力を持って指導する、⑤子どもから聞いた秘密は守る、⑥心情を聞きだせるような話し方などテクニックを身につけるなどがある。補導には早期発見が大切であり、着眼点として服装、持物などの派手な子ども、金遣いの荒い子どもに注意してほしい。また補導する時の要領として呼びかけるタイミングや場所、事実を把握するための聞き方、相手が黙り込んでいる時や反抗している時の対応方法、別れる時にも相手に納得させて別れるなど配慮してほしい。ゲーム場運営者はゲーム場が非行の温床とならないよう指導してほしい。

続いて行なわれた質疑応答の主なやりとりは次のとおり。

問　新聞などに「ゲーム代ほしさ」とよく載っているがどういうことか。

答　一般的に遊ぶ金がほしくてということ。

問　「ゲーム代」ではなく「遊行費」ほしさなど、として誤解を生まないよう配慮してほしい。

答　単純に「ゲーム代」ほしさという場合もあるが、今後注意したい。

問　補導員と運営者の協力が薄い。行政からも指導してほしい。

答　ボランティアなどで巡回している人にも指導していきたい。

問　今回の講座を受けている我々に警察庁より指導員として委嘱してもらえたいか。

答　各都道府県の警察に積極的に働きかけてほしい。また今秋開く全国の県警会議で今回の講座のことを紹介したい。

以上の質疑応答の後まとめとして、子どもを健全に育成する観点を持ち、地域の活動に積極的に協力して、地域で認められるゲーム場運営者になることが大切だという点が確認された。

井野元繁氏

映画「子どもへの思いを行動に」

青少年育成国民会議企画、制作の映画で、茨城県大子町、広島県大竹市のそれぞれの市町村民会議の活動を紹介し、青少年を健全に育成するように訴えたもの。

後楽園内ゲーム場2ヵ所全員で見学

夕食後受講者全員で後楽園ゆうえんちのゲーム場「アメリカンゲーム」「カーニバル」のロケーションを見学し、㈱後楽園ロコモティヴの岸田常務、村田店長の説明を聞いた。

岸田氏は、「明るく楽しい職場作りを目指している。水道橋地区に八ヵ所、大森などに三十二ヵ所のロケがあり、設置場所により特色のあるロケとなっている」と述べ、「アメリカンゲーム」の村田店長は店の大きさや売り上げなどに触れた後、「入場者の特色として、野球見物や遊園地へ遊びに来る客が多く、ゲームを目的に来る客はほとんどいない。そのためだれにでも入りやすいように店内の明るさやレイアウトに気をつけている」と説明した。

写真は後楽園内のゲーム場にて、上の写真中央は説明する岸田氏

「少年非行」とは

警察庁発行「少年非行」から

「少年非行」という言葉は、一般には、少年の犯罪行為とか犯罪には至らないが、社会のきまり（規範）に反する行為とかを指す意味で使われている。その内容は次のとおり。

1 **非行少年**……犯罪少年、触法少年、ぐ犯少年をいう。

(1) **犯罪少年**……罪を犯した十四歳以上二十歳未満の者（少年法第三条第一項第一号）

㋐ **刑法少年**……犯罪少年のうち刑法犯で警察に補導された者

㋑ **特別法少年**……犯罪少年のうち特別法犯で警察に補導された者

(2) **触法少年**……刑罰法令に触れる行為をした十四歳未満の者（少年法第三条第一項第二号）

㋐ **触法少年**（刑法）……触法少年のうち刑法に触れる行為で警察に補導された者

㋑ **触法少年**（特別法）……触法少年のうち特別法に触れる行為で警察に補導された者

(3) **ぐ犯少年**……性格、行状等から判断して、将来罪を犯し、又は刑罰法令に触れる行為をするおそれのある二十歳未満の者（少年法第三条第一項第三号）

2 **不良行為少年**……非行少年には該当しないが、飲酒、喫煙、家出等を行って警察に補導された二十歳未満の者をいう

五十七年の少年非行

少年非行は、ここ数年来著しい増加を続けてきており、昭和五十七年中の刑法犯少年の補導人員は、十九万千九百三十人で、五十六年と比べ七千二十八人、三・八%の増加となり、また五十七年中の刑事責任年齢に満たない触法少年の補導人員は、六万五千九百二十六人で、五十六年に比べ二・九%減少している。しかし、戦後最悪の状態は依然として続いており、刑法犯少年の補導人員は、五十五年、五十六年に続き、三年連続して戦後最高を記録している。

=パネル討議=

青少年問題をオペレーターはどう考えるべきか

「青少年問題とゲーム場の管理運営のあり方について」と題するパネル討議では、警視庁少年課、公立学校PTAの四名と業界側から十一名が参加して行なわれた。参加者は次のとおり。

司会者＝祐成善次・㈳日本青年奉仕協会常務理事。

パネラー＝荒井良枝・青梅母の会会長、塚本千枝子・少年補導員、中村好勝・警視庁少年一課警部、渡辺文吉・公立中学校PTA協議会事務局長。

業界側＝遠藤勝利・㈱ナムコ営業部長、高城仁一郎・同社管理部長、中西昭雄・㈱タイトー常務取締役、松高城三・同社第二営業部長、永井明・㈱セガ・エンタープライゼス営業部長、西岡満・同社事業部長、川上秀雄・アイレム㈱常務取締役、山田俊夫・東洋娯楽㈱代表取締役、須田盛司・同社営業部長、島田武・長崎県健全娯楽業組合副会長、児玉輝男・福岡県健全娯楽業協会会長。

その主なやりとりは次のとおり。

荒井氏　ゲーム場管理者に温かい声をかけてほしいという意見もあるが、一般的に暴走族や非行の温床になるのではと心配し、ゲーム場へは行かせたくない親が多い。業者の人にもっと自主規制を徹底してもらいたいし、アウトサイダーの人にも働きかけていってほしい。

塚本氏　非行の原因のひとつによくゲーム場があげられる。ゲーム機そのものには問題ないが、ゲーム場が非行少年のたまり場になっている場合がある。営利のみを目的とした問題のある運営方法をしているゲーム場もある。もっと自主規制を徹底してほしい。子どもを健全に育てる観点を持って、地元の人に信用される店にしてほしい。

中村氏　昨年都内のゲーム場内で飲酒、喫煙、薬物その他で青少年を補導したことがあるが、これらは管理者が注意すればなくなることである。また警察では都内千百三十一軒のゲーム場のうち六百二十七軒を、非行少年のたまり場になりやすい有害施設として把握している。

渡辺氏　ゲーム場を教育的にどう見るかが大切であり、ゲームは子どもに判断力、反射神経などを養っているし、また遊び場のない子どもにとっては欲求を充たす場として意義がある。しかしその反面自己規制のできない子どもも多く、射幸心を誘発し、自己中心的で孤独な子どもを作っていく場合もある。五十八年四月の警視庁の統計では全体の五七%のゲーム場が非行少年のたまり場とされており、もっと自主規制を徹底してほしいと思う。

内田氏　ゲーム場の持つ良い面を評価してもらってありがたい。しかし都内で五七%のゲーム場が有害施設とされているというのは残念だ。それらは運営の方法などに問題があり、今回の講座で自主規制を徹底するための方法を検討したい。

遠藤氏　利益に固執するのではなく営業時間や場所など細かい点まで配慮をして地域で信頼される店にすることが大切だと思う。

荒井氏　できれば子どもに正しい考え方を教えることのできる運営者になってもらいたいが、少なくとも子どものことを考えていつも声をかけてやる配慮が必要である。

中村氏　ゲーム場そのものは有害施設ではないが、非行少年のたまり場になっている場合があり、これが問題となる。

祐成氏　ゲーム場をどうとらえていくかが大切だと思う。ゲーム場は教育的意義を持っている反面、非行少年のたまり場になりやすいという一面も持っている。

島田氏　長崎県では一昨年青少年条例が改正され、ゲーム場に対する規制が厳しくなった。長崎県健全娯楽業組合で自主規制を徹底し登録番号制やポスターなども作り警察や補導員に協力している。しかしアウトサイダーが業界の印象を悪くしている。

児玉氏　インベーダー以降業者の数が増え、従来のルールがくずれてしまった。もっと仲間同士良く知り合おうということで福岡県で協会を作り、Gマシンの追放、青少年の非行化防止を二大方針にしている。非行防止についてはステッカーやポスター作制、責任者の明示、店内照明などの自主規制を作成し、優良店マークも作っている。

静岡からの受講者　国民会議、母の会などでも素直に受入れやすいようなゲーム場にいわば㊜マークを発行できないか。

東京からの受講者　ゲーム場に来る不良少年について排除すべきなのかどうか、基本的にはゲーム場で指導していくのが良いと思う。

大阪からの受講者　そういう子どもが我々ゲーム場運営者の言うことを聞くだろうか。

東京からの受講者　私どもの店では子どもにルールを守るように徹底的に説得しており、子どもも守ってくれている。

青森からの受講者　やさしい言葉をかけると素直に聞いてくれる。

山田氏　自主規制のルールを作っても守らない店が多いのでは……。自分一人で対応するのではなく、地域全体として取り組んでいくほうがよい。

渡辺氏　ゲーム場の側でルールを示し、子どもに守らせることが大切だと思う。

祐成氏　ゲーム場の教育機能を高めるためにどうすればよいかということだが、子どもたちの悩んでいることについては、豊富な人生体験を有している大人であればだれでも対応できるという認識が必要である。

塚本氏　今回のパネル討議のまとめとして①店のルールをはっきり明示し子どもたちにわからせる、②学校、親だけでなく地域全体の協力が大切、③利益のみ追求するのではなく、子どものことを考えて地元の人に信頼される運営を行なう、④子どもたちにとって良い意味での「社交場」になるよう積極的に働きかける、などの点があげられる。

祐成氏　「あの店なら行ってもよい」と地元の人に言われるようなゲーム場の管理者をどう作り、またそういう店をいかに増していくかが今後の課題となる。

内田氏　ゲーム場に教育的意義もあることが確認されたが、今後アウトサイダー対策が課題だ。

上の写真はパネル討議のようす。下の写真は熱心に聴講する受講者たち

双方の懇談会

パネル討議の後、国民会議、JOU、パネラー、NAOの広域オペレーターにより会食を兼ねた懇談会がもたれ自主規制の徹底など要望された。

パネル討議の後、懇談会を進めるパネラーたち

3日目

青少年を指導していくゲーム場の管理運営者

——森井利夫講師

文教大学人間科学部の森井利夫教授が「青少年指導についての留意点」と題し、現在の若者の特徴や青少年の指導の留意点をあげ、ゲーム場が青少年に果たす役割りなどを講じた。その主な内容は次のとおり。

——現在の若者の傾向として、まじめでおとなしく平均点に見えるが、個人的に見ると全く異なっており多様化している。青少年を指導する人に期待することとして、①命令、管理、抑圧するのではなく、青少年と一緒に考えて行動する、②個人の特技、考え方などをひき出し、個性を伸ばしてやる。③子どもを指導する時には先入観を持たないことなどに注意し子どもの話をよく聞いて、温かい心で接してほしい。

森井利夫氏

また遊び場の少ない今の子どもにとり、ゲーム場はゲームそのものを楽しむ場所であり、他の子どもとの出会いや情報交換の場所でもある。ゲーム場に来る子どもに積極的に働きかけ、ゲーム場が子ども同士の自発的な活動ができる「センター」の役割りをもっと果たしてほしい。例えばキャンプなど地域のいろいろな活動のポスターを作成、掲示したり、パンフレットを置くなど地域活動の窓口的な役割りを果たしてほしい。そして今よりもっと子どもが生き生きと交流して活動していく場になれば、ゲーム場は社会的にも教育的にももっと意義を持つだろう。そのために単なるゲーム場の管理人としてではなく、子どもとのかかわりを大切にして、指導できる管理者になってもらいたい。指導する時の留意点として、①管理的に扱うのではなく友好的に接する、②常に温かい気持ちを持つ、③できるだけ相手の名前を呼んで接することなどである。

同氏は最後に青少年の指導について初めから完全に指導できる人はいるはずがなく、大人の責任として青少年を取り巻く状況をしっかり見つめ、青少年が健全に成長するよう援助してやってほしいとした。

閉講式で合格者（全員）に修了証書を手渡す上村文三氏

面接テスト

三日間の講座の締めくくりとして和田謙寿駒沢大学教授と吉永宏日本YMCA同盟研究開発室長による面接が行なわれた。面接では、今回の講座を通しての成果や今後の課題などについて個々に質問され、面接の結果受講者全員が合格となった。

冒頭、和田氏、吉永氏よりそれぞれ挨拶があり、和田氏は、「今の小学生は多くのお金を持っており、そのお金をねらう中学生などが増えている。補導は青少年犯罪の予防のために行なわれ、どのような子どもを対象に補導するのかという基準を知ってほしい。また子どもたちを取り巻く状況は常に変化しており、いろいろな問題が出てくるが、青少年を健全に育成するため頑張ってほしい」と述べ、吉永氏は、「現在のゲーム機は青少年にとって教育的側面と科学技術的側面とを持っており社会的に果たす役割りが大きい。ゲーム場運営者として常に温かい気持ちを持って子どもたちに声をかけてやってもらいたい」と挨拶した。

面接は参加者八十一人を六つのグループに分け、一グループ二十分程度で行なわれた。試験官の質問に対し受講者が三日間の成果としてあげたなかで、補導員についての理解を深めた、子どもに対する接し方などがわかり今後自信を持って指導できるとした点が多かった。また業界について誤った認識を持った人がまだまだ多いということも今後の課題としてあげられ、もっと具体的な行動を起こす必要があるとの提起もされた。面接の結果、今回初の試みでもあり、今後の励ましの意味も含めて全員が合格となった。

和田氏、吉永氏によるグループ別の面接のようす

閉講式

面接の後閉講式が行なわれ、上村文三国民会議事務局長、早見儀信JOU理事長、内田博NAO会長より挨拶の後、受講者全員に修了証書とバッジが授与された。

とくに上村氏は「今回の講座の修了者については全国の県民会議に連絡するので今後連携をとりながら、バッジに恥じないように努力してほしい」と述べた。また修了者を代表して山本隆司氏（千葉）、石倉容子氏（青森）が決意表明を行ない「今回の講座に参加して期待した以上の成果があった。これから現場に戻ってその成果を生かし、青少年を健全に指導していきたい」と述べ三日間の全日程を終了した。

今回の講座について、とくにゲーム場の社会的意義の確認、指導員についての理解、子どもの指導のあり方などで成果があり、JOUでは今後も続けて開催していく方針で、次回は来年の一月か二月に開催する予定となっている。

=自主規制に関し意見交換=

ゲーム機の内容、景品、営業時間、青少年入場

今後の業界の対応を考えるという方向から、内田NAO会長の司会により自主規制についての参加者の意見交換が行なわれ、ゲーム場の管理面での規制、従業員の対応の注意、地域と連携していく方法などについてさまざまな提案が出された。

具体的な項目としては　ゲーム場の管理面では、店内照明、喫煙、飲食物、営業時間、機種の選定、店内外の装飾、機械の配置、音響、景品などの細かな提案がされた。また従業員として客に対応する時の注意として、言葉使い態度などで客に不快なイメージを与えないようにする。特に青少年には健全に育成するため温かい心を持って接していくなど。地域との連携については、業界のことを正しく理解してもらうようPRしていく。警察のポスターなど掲示したり、地域の社会奉仕などの活動に積極的に参加していく。また今回の講座のこともPRしていくなどが提案された。

全国縦断ゲーム場ルポ

第31回 横浜・駅前

日本の海の玄関口である横浜。その歴史は開国と同時に始まったと言ってよい。文明開化の波はここを入口として全国へと広まっていった。その間、横浜は異国からのあらゆる文化の影響と日本古来の文化とを調和し、独特のムードとエキゾチックな表情を持った町に発展。中華街もあれば日本庭園もあり、外人墓地もあれば寺もある。現在横浜は日本を代表する国際港であり、西の神戸港と並んでわが国の二大貿易港として栄えている。

一方で近年とみに東京からの人口流入が増え、横浜は東京のベッドタウンとしての性格が濃くなっており、横浜駅周辺の発達には目覚しいものがある。国鉄（東海道本線、根岸線）、京浜急行、東急東横線、相模鉄道、そして地下鉄と各種鉄道が集中し一大ターミナルになっており、これを囲むようにしてステーションビル、「相鉄ジョイナス」「ルミネ」「スカイビル」などのSC、高島屋や三越、岡田屋などの百貨店が集まっている。さらにそれらは駅西側の「ダイヤモンド」と駅東側の「ポルタ」という大地下街によって結ばれ、横浜駅を中心に巨大なショッピングゾーンを形成。若者たちを中心に終日活況を呈し、朝夕ともなれば通勤通学客でごったがえしている。夜はとくに駅西側の西口五番街と幸栄商店街の周辺が賑わいを見せる。

ゲーム場については駅西側に集中しており、その軒数はインベーダーブーム以後ほとんど変わらず推移してきている。地元のオペレーターらに言わせれば「駅前では過当競争は全くないし、また競争する気もない。これはこだわりのない性格のハマッ子のよい面でもある」という。各ゲーム場はそれぞれの特徴を生かしながら、地道な運営を続けているようだ。

「ジョイランド・ヨコハマ」は入口上部に宇宙船の大きなイラストが描かれ、店内は宇宙感覚の色彩を採用し全体にヤング向けの装飾が施されている。床は赤と青の太いストライプが斜めに走り、壁面は白色のタイル模様、天井は碁盤の目のように約一㍍四角に区切られ、それぞれの四角はダークでツヤのある青、黄、白の三色で構成。店内に数本ある柱は赤のタイル模様で、港横浜のイラストポスターなどを掲示している。フロア面積は約九十坪と広く、テーブル型TVゲーム機六十五台を中心にアップライト型TVゲーム機十台、コックピット型七台、その他アーケードゲーム機六台、そしてTVスロット中心のメダルゲーム機十五台

上の写真はTV機を壁に向かって斜めに設置している「ジョイランド・ヨコハマ」の店内、右の写真は人目を引く同店の看板、下の写真は同店の中島誠氏

4月に白を基調として明るい店内に改装した「ゲームスペース・ジャンボ」の店内にて

（うち大型メダルゲーム機三台）、計百三台を設置。テーブル型TVゲーム機はその配置を上から見ると、奥中央部に向かって山型に並べられている。これについて同店の中島氏は「時々テーブル型TVゲーム機にイタズラをする客がいるので、その全台の操作部が両替所から一目で見渡せるように配置した」と語る。また同氏は「ヤングが中心客層だが、サラリーマンも給料日の直後には多く来店する。一人当たり平均五ゲームぐらいのプレイ回数だ。メダルゲーム機は余りよくないが、上手な客がいて多くのメダルを出していると、ほかの客もメダルゲーム機に集まってくるようだ」とも語る。

「ゲームスペース・ジャンボ」は四月に白色を基調とした明るい店内に改装、とくに女性同士のグループによく利用されているゲーム場だ。白い壁面には赤、青、オレンジの斜めのストライプが大きく描かれ、天井や床、柱は白色タイルと鏡をうまく取り合わせ、清潔な明るさを強調した装飾になっている。同店の責任者である斉野氏は「店内が暗いとTVゲーム機の画面は見やすいが、その反面、目が非常に疲れて何回もプレイする気が起こらなくなると言う客が多い。明るい店内に改装してからは長時間遊んでいる客が増えたようだ」と語る。同店は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約五十台を中心にアップライト型TVゲーム機九台、コックピット型TVゲーム機六台、その他アーケードゲーム機数台、計約七十台を設置している。

新機種導入にしのぎ削る

「アメリカングラフィティ」と「ビートルズ」はオーナーが太洋観光ホテル㈱で、前者は今年二月から運営が㈱西部リースからサン・インターナショナル㈱に移り、後者はオーナーの直営となった。

一階にある「アメリカングラフィティ」は約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十七台、アップライト型TVゲーム機九台、コックピット型TVゲーム機四台、その他アーケード機七台、計約六十台を設置。店頭の壁面に点滅電飾を張りめぐらせ、古いフリッパーのバックガラスをPR看板に利用している。店内は赤と黒を基調に鏡を多く利用した装飾で、客層はヤングだが、アベック客も多い。運営に当たるサン・インターナショナル㈱では「ゲームは一種のファッション産業だと考えるので、ゲームを盛り上げるための装飾は不可欠のもの。また駅西口では好みのゲームと新機種にはいかにゲーム料金が高くてもプレイするという気質の客が多いため、各ゲーム場は料金面は問題にしないが、重要なポイントとなる新機種導入の面でしのぎを削っている」としている。なお同社は同店を含む二軒のゲーム場と広くシングルロケを展開している。

同店の二階に「ビートルズ」があり、約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十五台、コックピット型TVゲーム機一台、フリッパー二台、計四十八台を設置。そのうちTV麻雀ゲーム機十五台を約十五坪の別フロアに設置し、落ち着いてプレイできるよう配慮している。同店の野沢支配人は「最近は一ゲームで長く遊べるTVゲーム機が増えてきているため、総入場者数が以前と変わらない当店としては、売

次ページへ続く

上の写真はアベック客の多い「アメリカングラフィティ」の店内にて。下の写真は同店の入口部分で、背後からスポットを当てたフリッパーのバックガラスを設置しディスプレイ効果を上げている

2階で運営の「ビートルズ」の店内のようす。写真中央奥にTV麻雀機フロアがある

カーブした壁面に大ポスターを掲示している「ゲームスポット・ラスベガス」の店内にて

グランプリレースのコースのイラストにスポットを当てた装飾の「ゲームGP」のようす

右の写真は人気映画の上映中は大変な活況を呈する「ムービルゲームコーナー」の一階通路部分、右下は同店三階フロアにて

上げの面で影響が出てきている。適度なゲーム時間のゲーム機の開発もメーカーに望みたい」と語る。

「ゲームスポット・ラスベガス」は約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機四十台とコックピット型TVゲーム機一台を設置しており、少し窮屈なレイアウトになっている。

「ゲームGP」は今年二月、純喫茶からゲーム主体に喫茶もできるという店に改装。機械は㈱タイトーが導入している。運営に当たる南幸商事では「ゲーム場の性格を強くしたが、今のところは喫茶店がいいかゲーム喫茶あるいはゲーム場がいいかまだわからない」としている。

「ムービルゲームコーナー」は五軒の映画館が入った相鉄ムービル内で、空きフロア二ヵ所、ゲーム場として仕切ったフロア二ヵ所の計四ヵ所に機械を配置。総機械台数はテーブル型TVゲーム機約三十台、アップライト型TVゲーム機十三台、コックピット型TVゲーム機六台、その他アーケード機数台、計五十数台。同店の山本店長は「映画を見に来た一見の客がほとんどで、ゲームを目的に来る客はいない。だから当店の売上げは上映される映画の人気度に大きく左右される」と語る。

「ハマボウルゲームコーナー」はボウリング、スケート、テニス、バッティングなど各種スポーツができるレジャービル二階での運営。約九十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約六十台、コックピット型TVゲーム機十二台、アップライト型TVゲーム機十台、フリッパー六台、その他アーケード機十五台、計百数台を設置。同ロケは四社の共同運営で、設置機械のうち約五割を㈱ナムコ、約三割を㈱キープ、残りを㈱アズマ、㈲エトマックが運営に当たっている。客の七割がスポーツをしに来た人たちで、あと三割はゲームを目的に来た客だという。

「高島屋プレイランド」は高島屋の屋上で定置型乗物機二十台とアーケードゲーム機三台を設置。その大部分がテント張りのため、雨天でも親子連れが遊びに来ている。

「スカイビルゲームセンター」は駅東側にある唯一のゲーム場で、約三十坪と四十坪の二つのフロアがある。総機械台数はTVゲーム機約七十台、フリッパー二台、その他アーケード機二十四台、メダルゲーム機五台、計約百台。同店は主に常連客で活況を呈しており、会社帰りにプレイをしていく人が多いとのこと。

レジャービル二階の広大なフロアを利用した「ハマボウル・ゲームコーナー」にて

駅東側にある唯一のゲーム場「スカイビルゲームセンター」の店頭部分のようす

データ (順不同)

ジョイランド・ヨコハマ　西区南幸2-15-2、☎045-314-6078、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
ゲームスペース・ジャンボ　南幸1-10-5、☎314-7899、本社＝同上。
ゲームスポット・ラスベガス　南幸1-12、☎311-7606、本社＝山根東京本社㈱（☎03-433-6601）
アメリカングラフィティ　南幸1-5-30、☎313-3906、本社＝サン・インターナショナル㈱（☎314-7924）
ビートルズ　所在地同上2階、☎319-2783、本社＝太洋観光ホテル㈱（☎319-2604）
高島屋プレイランド　南幸1-6、高島屋屋上、☎311-1251（内線2738）、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）
ゲームGP　南幸1-13、☎311-3481、直営＝㈲南幸商事。
ムービルゲームコーナー　北幸1-3、相鉄ムービル1階・3階、☎311-1624、本社＝大和東映㈱（☎0462-74-0674）
ハマボウルゲームコーナー　北幸2-2、ハマボウル2階、☎311-4321、本社＝㈱ナムコ、㈱キープ（☎03-445-8280）、㈱アズマ（☎712-8552）、㈲エトマック（☎03-988-6080）、以上4社の共同運営。
スカイビルゲームセンター　高島2-19、スカイビル1階、☎453-0464、本社＝㈲太陽娯楽サービス（☎252-1666）

小雨でも親子連れがけっこう訪れる「高島屋プレイランド」の乗物機のようす

時計しかけのハート美人

連載⑮

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩　哲
（題字・遠藤嘉一）

嘉一をめぐる業界の人たち②

生駒山の飛行塔

生駒山上遊園地の飛行塔の建設年度について諸説があることは前回にふれた。

当時者である遊園地側の説明でも、

「昭和四年三月二十七日の開園日に飛行塔も完成していたという説と、昭和六年頃に建設されたという二通りの説があるのです」

と、確かなことは不明である。

生駒山上遊園地の飛行塔建設年度を論じるのは本稿の目的ではないが、遠藤嘉一の記憶に関わり、かつ日本の娯楽機産業の歩みにも大いに関係することなのでできるだけ正確に書いておきたい。

この飛行塔はエレベーターで展望台に昇る仕組みになっていて、上下動を明電社のモーター、そして四本のアームから飛行機を四機吊り下げ、それを旋回させているのが日立製作所のモーター。

我が国初のエレベーターは、大正時代に浅草の凌雲閣につけられたのが最初である。もちろん輸入物であった。

日立製作所は、現在エレベーターを直接には取扱っていない。関連会社の日立エレベーターサービスが主としてその任に当っている。

同社によれば、エレベーターの製造を始めたのは昭和五年以降のことで、

「生駒山遊園地のエレベーターが昭和四年に設置されたものであれば、それは当社製ではありません」

ということになる。

ただし、日立製作所のモーターを使い、特定の業者がエレベーターを製作した可能性もなきにしもあらず。エレベーターの安全基準も法的規制もなかった時代のことだから、その線も考えられないことはない。

しかし高さ四十㍍にも及ぶ飛行塔のエレベーターを、現在ならまだしも当時の専門家以外の業者につくることが可能であったかどうか、はなはだ疑問である。

以上のことから、断定はできないが、生駒山遊園地の飛行塔の建設年度については、遠藤嘉一の記憶「昭和七年、高島屋南海店が開店した後につくられたものではないでしょうか」が、より事実に近いものと思われる。

いずれにしても生駒山上遊園地の飛行塔は、現存する我が国初期の遊戯機械で、それを製作した土井万蔵の名声はいささかも揺らぐものではない。

歩行象の開発!?

遠藤嘉一をめぐる業界人たち――といえば、もっとも象徴的なものが〝歩行象〟であろう。

これは昭和九年頃、当時全国のデパートや遊園地を飛ぶ鳥を落とす勢いで席巻していた嘉一を、山田貞一（東洋娯楽機元社長）、森周一（昭和鉄工元社長）が訪れたことから始まる。

彼らはタクシー会社を経営していたが、需要産業統制法によってガソリンの入手が困難になり、転業を余儀なくされていた。

「何か面白い仕事」を探している過程で、嘉一がプロデュースした浅草松屋のスポーツランドを知り、強く〝娯楽屋〟に魅きつけられるのである。

昭和九年のある日、彼らは奇妙な設計図を持って駒形にある日本娯楽機製作所の嘉一を訪れた。

自動歩行象

それは〝歩く象〟を意図したもので、「設計図というより、略図」（若田部元幸）であった。

彼らは嘉一に歩行象のプランを熱っぽく説明してみせたが、嘉一にしてみればいわゆる素人のアイデアの域を出ていないシロモノであった。

しかしなぜ面識のない嘉一に、いきなりそうした行動に出たのだろう。当時、山田も森も三十八歳、三十五歳といういわば働き盛りで、若さにまかせての振舞いとはとても思えない。しかも彼らは異業種といえども経営者だったのである。

この突飛ともいうべき行動について幾つかの推測を立ててみる。

まず異業種に参入する過程において、その頂点に位置する者を訪ね、挨拶をするのは常識であろう。いや礼儀といってもいいかもしれない。山田、森の両氏は、挨拶がわりに歩行象の図を持参し、「われわれも同業者の仲間入りをさせていただきますので、よろしく」と、先輩である嘉一の顔を立てたのではあるまいか。

一方では〝歩く象〟という自分たちのアイデアに相当の自信を持っていて、それをストレートに嘉一にぶつけた。業界の第一人者が、歩行象のアイデアをどのように評価するだろうか、という半ば挑戦的な気持である。

また、山田、森と面識のある若田部繁之助は、当時すでに嘉一の日本娯楽機製作所の下請ともいうべき存在で、種々の遊戯機を製造していた。その関係で山田と森が嘉一を訪ねたという見方もできるだろう。

しかし、内に秘めた熱意や感情はともかく、彼らは嘉一に「この図面を買ってほしい」（嘉一）と来たのである。

嘉一はそれを了解し、若田部繁之助に製作を任せた。

当然、歩行象の製作にあたっては、細部に嘉一の持つノウハウが吹き込まれている。例えば「機械はできるだけ単純な仕組みの方がいい」といった点などにである。

この歩行象は、六ボルトのバッテリー四台を動力源とし、バーハンドル式のもので、係員が象つかいのように脇で操作するものであった。

若田部繁之助

実現した歩行象

歩行象は三台つくられたが、コストやメンテナンスの関係で遊戯機としてはほとんど使われることがなかった。

主としてデパートや商店街の催事にデモンストレーションとして用いられた。そのうちの一台は、嘉一の兄・左一が得意先の岡山・天満屋デパートに持って行き商売に結びつけたという。

モールつきのインド風ケープを背中にかけて、柔道のすり足のようにして歩く人工象。

実際に背中に乗って街へ出たという若田部元幸は「子どもでしたが、町中のすべての人に見られているようで恥ずかしかった」と、当時の思い出を語っている。

森　周一

歩行象の製作には、主として若田部繁之助があたったのだが、技術的レベルでいえば非常に高度なものだったらしい。

高さ一㍍五十、長さ二㍍で、四本の足を交互に動かし、まるで本物そっくりに歩くのだから、その技術的苦労は推して知るべしである。

この歩行象は営業的見地からみれば失敗作である。製作費、人件費、ロイヤリティなど、どれをとってみても赤字であった。事実、日本娯楽機製作所の販売網にのせるために同社の製品カタログ『日本娯楽商報』でPRしたものだが、引合いは皆無であった。

いわば当時すでにアミューズメント産業の頂点にあった遠藤嘉一の事業に対する余裕から生まれた産物であったといえよう。

しかし、その余裕がもたらしたものは大きい。

山田貞一、森周一、若田部繁之助という異業種にあった男たちに、アミューズメント産業への参入の契機を与え、しかも嘉一の持つノウハウを有形無形のうちに身につけさせた。それが今日の東洋娯楽機、昭和鉄工、サクラ娯楽に結びついているのである。

人材育成にも寄与

嘉一の業界に果した功績は、娯楽機産業を産業として確立したにとどまることなく、その有為の人材を育成した点にある。

嘉一自身は技術屋だが、自分でモノをつくるだけでなく、異業種の人間に娯楽機製作の機会を広げてきた。鉄工、テント、木工、自動車などの産業に携わる者に娯楽機の製造を依頼し、異業種からの参入を可能ならしめた。

もちろん結果論である。当時は注文主と請け負いの純然たる商取引き。それがたび重なるうちに、請け負い側が嘉一とその業界に魅きつけられていく。嘉一の人間性、アミューズメント産業の可能性、面白さなど、異業種の人間を魅了するファクターは無数にある。

歩行象は、そうした意味で我が国アミューズメント産業発展史における一つの象徴的なモニュメントであるといえるだろう。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください）

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

WCI社がアタリ社のトップ異動
モーガン会長に
カサール氏は顧問でとどまる

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル）のレイモンド・カサール会長が更迭され、新たにジェームズ・モーガン氏が会長となるなど、同社では大幅な異動が行なわれている。

アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社のスチーブン・ロス会長は七月七日、アタリ社の会長兼CEO（経営責任者）に、大手タバコ会社であるフィリップ・モリスUSA社の執行副社長ジェームズ・モーガン氏を任命した、と発表した。アタリ社のこれまでの会長兼CEOだったレイモンド・カサール氏はWCI社の顧問として残ることになった。

モーガン新会長は四十一歳。米国ニュージャージー州のプリンストン大学を卒業してすぐ、一九六三年にフィリップ・モリスUSA社に入社。七六年副社長、七八年執行副社長に就任している。

アタリ社では家庭用TVゲームとホームコンピューターの二部門の業績が今年に入って急速に悪化しており、このところ経営陣の首のすげ替えが予測されていた。家庭用TVゲーム部門では後発メーカーによる追い上げなどによる競争激化、米市場での家庭用ゲームからパソコンへの動きの両方から業績不振となり、ホームパソコンも急速な市場変化のためこのところ振わない、と伝えられている。こうした状況から、同社では（正式なニュースリリースはまだないが）これまでの社内体制を再編、新たに機能別の三会社を設立したと伝えられている。

それによると従来同社では業務用ゲーム機（コインオップ）、家庭用TVゲーム（ホームビデオゲーム）、ホームコンピューターの三部門を主体に、さらにアタリ・インターナショナル、アタリ・テルの二部門を加え五部門制でやってきた。今後はこれらを統合整理し、それぞれ機能別にアタリ製造、アタリ販売、アタリ・プロダクツ（家庭用TVゲームとコンピューター）の三会社を設けることになったもの。

左の写真は西独バリー・ウルフ・オートマテン社主催の「フリッパー・マラソン大会」から。上は優勝者のマンフレッド・エッツキ氏。下はプレイしながらヒゲをそってもらっているユーゲン・ミュラー氏（手前）や、肩をもんでもらっている選手のようす

米・マサチューセッツ州最高裁
ゲーム禁止を支持
争いは連邦最高裁へ、AMOAも動く

米・マサチューセッツ州の最高裁判所は六月十三日、同州にあるマーシュフィールド町が決めた同町内での業務用TVゲーム機オペレート禁止令を有効とし、TVゲームを抑制する動きを明らかにして米国の業界を驚かせている。

マーシュフィールド町はボストンの南東約百㌔にある大西洋岸の小さな町。この町はかなり風変りで、これまでフリッパーなどあらゆるアーケードゲーム機の運営を禁じている反面、実際にはそれらの運営を黙って見逃してきた。ところがTVゲーム機が目立つようになって、昨年六月とうとうTVゲーム禁止を改めて打ち出すに至った。

これに対しTVゲーム擁護派と法廷で争うことになり、州高裁判決を経て、このほど州最高裁で町側が勝ち、事実上この町で業務用TVゲーム機の設置運営が禁じられることになったもの。州最高裁の判決は、マーシュフィールド町が決めたTVゲーム禁止措置になんら違法性は認められない——としている。

なお今回の判決によりマーシュフィールド以外の同州のいくつかの町でも事実上TVゲーム機のオペレーションが禁じられることになった、とも伝えられている。

この州最高裁判決に対し、TVゲーム擁護派の人びとは連邦最高裁にすぐさま上告した。連邦最高裁だけが州最高裁判決を覆えることができるのである。七月十二日、連邦最高裁はこの訴訟事件に関し、審理を開始するまでマーシュフィールドの条例実施の停止命令を下した。

今回のマーシュフィールド町のやりかたはTVゲーム産業に対する明らかな攻撃であるとして、全米オペレーター協会であるAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、本部シカゴ）も全面的にこの訴訟に参加することになった。AMOAによると、マーシュフィールド町はその市民の結社の自由、表現の自由を制限し、法的手続きと平等な防御権を侵害している。そもそも「どういうものが市民のレジャー時間と関係があるかについて、いったいどれほど多くの権威者がこの町の人びとに告げなければならないか」という疑問がある、とAMOAは指摘している。なおAMOAは顧問弁護団をこの訴訟に派遣し、九月にも弁論を行なおうとしている。

西ドイツでフリッパーマラソン
四日以上もプレイ
バリー・ウルフ社が大会主催

西ドイツ・フランクフルトでフリッパーマラソンの国際競技が行なわれ、ギネスブックの記録を更新する百一時間プレイで三十八歳の機械工、マンフレッド・エッツキ氏が優勝、フリッパー一台とシカゴ旅行という賞品を獲得した。

西ドイツ最大級のAM機業者、バリー・ウルフ・オートマテン社（本社ベルリン、ハンス・クロス社長）ではこのほど、フランクフルトの空港にあるディスコ「ドーリアン・グレイ」で国際的なフリッパーマラソン競技大会を開催した。

これは西ドイツにおける硬貨作動式AM機に対する世論を改善するために開かれたもの。同国ではこのところ心理学者が主導する形で多くの一般新聞が壁かけ式ゲーム機（その多くは風営機などのギャンブル機）に反対するキャンペーンをしてきている。バリー・ウルフ・オートマテン社は米国バリー社の子会社でもあるが、主に壁かけ式の風営ギャンブル機（いわゆる「ロタミント」型）のメーカーであるとともに、米バリー・ミッドウェー社のTVゲーム機やフリッパーの輸入販売業者でもある。同社では一般のAM機まで世論の反対にさらされてはならない、との考えからこの催しを行なったことになる。

七月六日付の同社ニュースレリーズによると、この催しには西ドイツのほか、英国、オーストリア、ユーゴスラビア、イタリアと国際的な多数の参加者があり、水曜日の夜からスタートして、日曜日の夜十一時、フリッパープレイ最長百一時間の記録を出して、ようやく幕を閉じた。この最長の記録を作ったのは三十八歳の機械工、マンフレッド・エッツキ氏。ほかのプレイヤーたちは八十時間ほどであきらめた者が多かったが、同氏はねばりにねばってフリッパープレイを続け、とうとう新記録を出した。この記録はギネスブックに記載されるとのこと。

優勝したエッツキ氏にはシカゴまでの旅行とフリッパー一台が贈られた。二位のハリー・エシケ氏はドクターストップで九十四時間で止め、フリッパー一台をもらっている。三十一歳のユーゲン・ミラー氏は三位にとどまった。

米・ディズニーランドで新装
一区画が再オープン

米国カリフォルニア州アナハイムにあるディズニーランドでは、六月十八日からの夏のシーズンを前に五月二十八日、新しくなったファンタジーランドが一般公開となった。

ファンタジーランドは同園の入口から見て正面の奥にあるテーマゾーン。同園の一九五五年七月オープン以来初めて大がかりな改造が一昨年から開始され、十九ヵ月ぶりに完成、オープンしたもの。

このファンタジーランドには「白雪姫の冒険」「ピーターパン空の旅」などが新しくなったほか、新たに「ピノキオの冒険旅行」が加わった。また「シンデレラ城」が当初よりもやや低くなった。

このファンタジーランド改造は徹底して行なわれ、五五年オープン時の趣旨を損わず、しかも最新技術を投入して仕上げられた。プレビューには五五年オープン時に入場した子ども（今は大人）たちが招かれ、感激を新たにした、とのこと。

来春初の米AGMAショー
DB協会と共催に

来年初めて開かれる米AGMAショー（二月十七—十九日、シカゴ）にディストリビューター協会のAVMDAが共催することが、六月二十九日に決まった。

これはこの日開かれたAGMA（アミューズメント・ゲーム・マニュファクチュアラーズ・アソシエーション、ロビンズ会長）理事会で決まったもの。ディストリビューターの協会であるAVMDA（アイラ・ベッテルマン会長）から、AGMAショーに共催したいという提案があって検討していた。これにより、米国小型AM機ショーは協会ベースではAMOAショーとAGMAショーの二通りとなった。

ヨーロッパAM通信

ブリュッセルのアーケード経営

ヨーロッパ通信員　メアリー・オープンショー

ベルギーの首都、ブリュッセルに私は住んでいますが、この都市は娯楽に関する限りあまり目立ったものがありません。実際もの静かな都市なのです。そして街頭に面したアーケードゲーム場が初めて出来たのは、なんと昨年の四月でした。

それまでの約十年間、ブリュッセル公園の地下鉄の駅のところに一軒のアーケードゲーム場がありました。この公園は、ロンドンならピカデリーサーカスに相当するところです。でもこのアーケードゲーム場は地下にあったため、街頭にはるかに及ばないものでした。このゲーム場は当初とてもうまくいったのですが、これについては後で触れることにします。

その後、今から約三年前にヨーロッパ鉄道の南駅ホールで小さなアーケードゲーム場が開設されました。でもこれは市の中心地からやや離れていました。ここも成功しました。

街頭にゲーム場

そして次に出来たのがブリュッセルで初めて街頭に面したアーケードゲーム場なのです。これは私の友人でとても賢く若い、ダニエル・プロウエンズ氏が設立しました。この青年は働き始めてからずっと自動機械に携ってきました。他の産業に携わろうという気持を一度も持ったことがないのです。

学校を出ると、オペレーターのための修理をして自活しました。機械製品を扱う働事が好きでしたが、これはまだ電子技術が支配的になる前のことでした。かれがオペレーターになるのは当然のなりゆきでした。かれはたった二台の機械で、小さいながらも優れたオペレーションを開始しました。機械はベルギーで大変人気のあるビンゴテーブルでした。後にかれは機械の売買を始め、この業界でかなりの成功を収めました。

TVゲーム機がヨーロッパで流行し始めた時、プロウエンズ氏はこれに可能性を見たのです。かれは日本へ行き、そこでさまざまな会社と接触し、そしてPCボードの輸入を始めました。キャビネットはスペインから買い、TVゲーム機を組立て、オペレーター向けに販売を開始したのです。

これは一時期うまくいきましたが、その後景気がひどく悪化したため、大量のTVゲーム機が在庫として残り、とうとうショールームすらなくなる状態になりました。かれはブリュッセルの中心街、アドルフ・マックス通りに近代的な貸店舗があるのを見付け、これなら立派なアーケードゲーム場になるかも知れないと考えました。それにアーケードゲーム場があれば、ショールームとして使うことができるのです。

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

経営と管理面

最近かれに会った時、かれは店を借りるのにいくつか思いちがいをしていたことについて、語ってくれました。市の中心地なので賃貸料が高く、しかも三年契約でなければならなかったのです。ブリュッセルのような静かな都市で、はたしてアーケードゲーム場がうまくいくかどうか、疑問がつきまといました。でもかれは、計画を推し進めることに決め、「スターダスト」とかれが名付けたゲーム場をオープンしたのです。このアーケードゲーム場は当初から大変賑わい、かれは思わず喜びに包まれました。

営業時間は長く、朝の九時から午前二時までです。人がまだ周囲にいる間は閉店しないのです。

プロウエンズ氏が私に語ったところによると、かれはアーケードゲーム場の経営に関してベストを尽しているとのことですが、それは事実明らかです。かれのゲーム場はとても清潔で、入りやすく、機械は入念に整備されています。たくさんのTVゲーム機があり、すべて同じキャビネットを使っています。かれの好みの小ざっぱりした印象を与えることができると思う、とかれは語っています。フリッパーやビンゴテーブルも数台設置されています。真正面には、最も人気のあるアタリ社製「ポール・ポジション」が置かれています。正面にはクレーン機も数台あります。クレーン機の中には時計や小さな玩具が入っています。これらのクレーン機はベルギー製で、ゲーム機を楽しむ人たちとはまったく異なる人びとを引きつけている、とプロウエンズ氏は語りました。

左の写真はゲーム場「スターダスト」でのダニエル・プロウエンズ氏

アーケードゲーム場経営の最も重要な点は、適切で持続的な管理である、とかれは考えています。ゲーム場の中に百人以上もの人びとが入ることがありますが、トラブルはひとつも起ったことがない、とのことです。好ましくない種類の人びと（不幸なことにヨーロッパの他の大都市と同様にブリュッセルにもいます）は直ちに退場させられ、入場お断わりを告げられるのです。プロウエンズ氏は、当初から一貫してこの方法をとっており、今後も続けるつもりです。

どこでもそうですが、ベルギーでも自動機械に反対する意見がかなりあります。かれは、そのような意見と戦い、自動機械が他の娯楽に劣らず健全な娯楽であることを示そうと、最善を尽している、と語っています。そしてかれの努力は報われつつあります。

プロウエンズ氏のゲーム場「スターダスト」は私の住んでいるところからそう遠くなく、私はほとんど毎日そこを通ります。そしていつも気付くことですが、このゲーム場は多数の旅行者を含めとてもいい客で賑っているのです。近くにはホテル、映画館、カフェ、レストラン、高級品店が並んでいます。いいロケーションですし、この周辺がもっと発展すれば、さらによくなることでしょう。

法律を守り発展

プロウエンズ氏は、とても自信が強くなり、最近店の正面を新しく改造し、街頭へ向け全面的に開放しました。これで、もっと人が入りやすくなるだろう、とかれは考えています。

かれはゲーム場のオペレーターが自分の性分に合っている、と思っています。事実、私が冒頭で述べた地下鉄の駅のアーケードを、つい最近プロウエンズ氏は買いとってしまいました。「ラスベガス」というこのゲーム場はとてもうまくいっていますが、夜は「スターダスト」よりずっと早く閉店します。プロウエンズ氏は、隣接するスペースを手に入れており、ゲーム場を拡張しようとしています。そこにはトークン（メダル）で作動するマネープッシャー機などを設置する予定です。これらの機械で現金プレイをすることはベルギーでは許されていないからです。

上の写真はブリュッセルにあるゲーム場「スターダスト」の外観

プロウエンズ氏はとても分別のある青年で、合理的な人物です。かれは法律を守りますが、このことは大事なことなのです。というのは、（ベルギーに限るわけではありませんが）不幸なことに法律を守らない人がいて皆んなに迷惑をかけることが多いからです。かれはベルギーの自動機械業者協会、UBAのとてもまじめな会員です。優れた業者協会はその業界を代表するものとして絶対に必要である、とかれは主張しています。かれはユーロマットも大変評価しています。

私は今回がダニエル・プロウエンズ氏について書く最後の機会などでは決してない、と感じています。かれは、さらに他の計画を胸に秘めておりそれらはとても興味をそそります。かれの発展を見守るのはとてもうれしいことです。

Mary Openshaw

上の写真は地下鉄の駅のそばにあるゲーム場「ラスベガス」

話題のマシン

8パターンと2サービス画面で

高速度の宇宙戦

コナミから「ジュノファースト」

宇宙戦争をテーマとしたコナミ工業㈱製TVゲーム機「ジュノファースト」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）から七月下旬発売となった。

これは謎の惑星〝ジュノ〟を舞台に八方向レバーと二つのボタン（発射とワープ）でジュノ軍の宇宙船を操作し、次々と襲ってくる侵略軍との攻防戦を展開するもの。画面は若干の遠近感を出し上部になるほど遠方で、上部から下部にかけて扇状の破線が数本敷かれている。全部で十六パターンある。

宇宙船は画面下三分の一ぐらいのスペースを自由に移動でき、上部に小さく出現しいろいろな飛行パターンで向かってくる敵機をビーム砲（直線状の光線が延びる）の発射で撃破する。レバーは方向とスピードを兼ねており、前方向でスピードアップして前進、後方に倒すとスピードダウンしてやがてバックする。危険が迫った時はワープボタンで緊急退避できる（一パターンで三回のみ使用可能）。途中で現われる円形UFOを撃つと宇宙人が出てくるので、これを捕えると敵の攻撃がないボーナスタイムになる。敵を全滅させるとパターンクリアだが、あらかじめ設定されたタイマーがゼロになればアウト。クリア時の残りタイマー数はボーナス得点として加算される。敵はタイマーが少なくなるにつれて速度を増し、またパターンが進むとその攻撃が強力になっていく。八パターンに二回のサービスパターン（初めは攻撃がなくしばらくすると撃ってくる）があり、UFO編隊を早く全滅させる。宇宙船三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。テーブル20㌅型で定価五十二万円。

ジュノファースト

ファンタスチックな3場面で

対潜水艦ゲーム

シグマから「バトルクルーザー」

海戦をテーマとしたTVゲーム機「バトル・クルーザーM12」が、シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）から七月二十一日発売となった。

これは駆逐艦「M12」を左右二方向レバーで操作し、爆雷投下ボタンにより敵の潜水艦や機雷などを撃破していくというゲーム。画面は海中と空中に分かれており、海面をM12が左右に移動する。海底都市、イースター島のような海底、海草と三つの場面が展開し全部で三十六パターンまである。

潜水艦からは水雷やミサイルが発射され、ミサイルはうまくかわしても空中に飛び上がった後、再び上空から襲ってくる（分裂して落下するものとM12を目がけて飛んでくるものと二種類ある）のでできるだけ海中で撃破する。また最下部に並ぶ機雷（数が減るとタコが補充しにやってくる）がランダムに浮上してくるので注意。潜水艦の旗艦〝マスターサブマリン〟を破壊すると高得点となり、さらに敵の攻撃が一時的に緩む。潜水艦の艦隊やシャークが現われた時は、それらが倍々得点となるので高得点のチャンス。ゲーム進行中に時々海面が上下に移動して思わぬスリルを生む。潜水艦を四十隻撃破（画面左上に表示）すると次のパターンへ進み、キャラクターの形も変わっていく。M12が三隻アウトになればゲーム終了だが、一定得点以上で一隻追加となる。基板販売のみでオペレーター価格七万八千円。

バトル・クルーザーM12

日娯キディカーシリーズ初の

動物もの2機種

動物を採用したバッテリーカー「ライオン」と「ゾウ」の二機種が、日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）から六月二十二日発売となった。

これは同社の新シリーズ〝キディカー動物シリーズ〟の第一弾として二機種発売されたもの。動物がメルヘンタッチにデザイン化されており、今後さらに「パンダ」「クマ」「サル」などが予定されている。

「ライオン」と「ゾウ」はともに背中部分に座席があり、頭の上にハンドルがついている。作動中に電子メロディー（童謡二曲）が流れる。作動時間は九十秒から百八十秒まで切替可能。定員一名。それぞれ定価三十五万円。

ライオン　ゾウ

話題のマシン

スーパーパックマンから発展した

パック&パル

ナムコから「マッピー」UPなども発売

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からコミカルなTVメイズゲーム機「パック&パル」が七月十五日発売となり、また同社TVドライブゲーム機「ポールポジション」用のオプション「アクションシート」が五月下旬、TVゲーム機「マッピー」のアップライト型が六月中旬からそれぞれ発売となっている。

「パック&パル」は同社「パックマン」のキャラクターを採用したもので、パックマンがいろいろなターゲットを食べていくゲーム。ターゲットにはイチゴやサクランボなどの果物とカギがあり、それらは四角の枠内に入っている。迷路上の裏向きのカードをめくるとひとつのターゲットの絵が現われ、そのターゲットのある枠が消えるのでこれを食べる。枠のないターゲットは早く食べないと緑色の〝パル〟が横取りするので注意（これは取り返すことができる）。

また途中でモンスターが襲ってくるが、ランダムに現われるスペシャルターゲットを食べると反撃できる。反撃の武器はパターンによって異なり、目を回すビーム攻撃、煙幕攻撃、踊り狂わせるサウンド攻撃などがある。中央部の〝オレンジボックス〟に入ればパックマンとミルは姿を消し、モンスターは目だけになる。ターゲットを全部食べるとパターンクリア。ゲームが進むとボーナスパターンがある。基板セット販売でOP価格十三万円。なお同社「スーパーパックマン」からのROM交換が可能（ROMキット価格一万六千円）。

次に「アクションシート」だが、これはボディソニックの技術協力を得たもの。「ポールポジション」のシート部分を取替えるオプションで、㈱ロジテック（本社藤沢市、菊池俊一社長）製。カーブや衝突時などゲーム展開に合ったローリングやバイブレーション、振動が起こり臨場感を一段と高める。定価三十六万円。

「マッピー」のアップライト型は前面部分の取りはずしが簡単で汎用性のあるキャビネット。定価五十八万円。なおテーブル型はすでに発売中（本紙第213号参照）。

パック&パル

アクションシート

マッピー

パチンコ式プライズ機として

日米対抗野球戦

友栄から「野球ゲーム」

日米対抗の野球をテーマとしたパチンコ式プライズマシン「野球ゲーム」が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から七月上旬発売となった。

これは玉を弾いて上部盤面のホームラン、二塁打、三塁打などのポケットに入れて野球のゲームを進行させていくもの。盤面下部に日米のスコアボードがあり、九回まで同点で延長十回の表（米国側であらかじめ得点が設定される）と裏（プレイヤー）の攻防がゲームになっている。ボールは打者あるいはランナーに見立てられ、例えば二塁打のポケットに入るとボックス内下部にあるベースにボールが転がり込みダイヤモンドが回転して二塁まで進む。こうして米国側の得点を上回れば景品が払出される。同点の場合はリプレイ。アウトのポケットに三回入ればゲーム終了。定価三十八万円。

野球ゲーム

定置型「観光船」

メロディつき、信水貿易から発売

信水貿易㈱（羽田事業所東京、森川寿社長）から定置型乗物機「観光船」が発売となっている。

これはカラフルな船の煙突から白い煙を吐きながらピッチングとローリングの動きをするもので、乗客がメロディー（八曲）をボタンで選曲でき汽笛も鳴らせる。作動時間は九十秒から百八十秒まで切替可能。二人乗り。定価六十五万円。

観光船

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.19

当世風徒然草 ③

箱庭の池のような小さな瀬戸内海を超え、ちょっと飛んだとおもうと波騒ぐ大海が視界一面に広がり陸地にはやたらにビニールハウスが目についた。

高知である。「ようこそ僻地へ」と言われても空から高知へ行くぶんにはぴんとこない。

その高知で驚いたことがあった。あれは日本全国何処へ行ってもそうであるのかそうでないのか決りしないのだが、軽い朝食をとるつもりで街並の中に珈琲店を探してゆっくり繁華街を歩いていると人だかりがしている店が処処にある。

みなパチンコ店であるのだ、別に新装開店でもないのに開店を待ちかねて多くの人がパチンコ店の前に押しかけていた。

街を歩きながら複雑な心境であった。平和な日本の繁栄を素直に喜べばそれで良いのかもしれないけど、本当にそれですむものかしらとね。

パチンコのことになると何時も真剣な眼差しでかつ真摯な面持ちでパチンコ店の前に開店を待ちかねるようにして佇んでいた高知の庶民たちに連帯感を感じながらその異様な雰囲気が甦ってくる。

そのパチンコなのだが四月初めに通産省で開かれた全国通産局長会議の情勢報告でパチンコ業界の活発な投資が地域経済の景気を下支えしていると話題になったそうだ。

素人だからこういう数字に驚くのかもしれないが、パチンコ業界の市場規模は約三兆円で、鉄鋼業界の最大手、新日本製鉄の年商とほぼ同じとのこと。

どうしてこうなったかというと、三年前に開発された新型機種がきっかけで、投機性の強さが魅力となり、下火となりかけたパチンコ熱を再燃させたと朝日は報道している。

新型機種というのは俗にいう「フィーバー」である。

「フィーバー」にも種々の機種があるのだが大別すると中央のスロットマシンが一段で三文字からなっており、三文字とも「7」あるいは「3」の数字が並ぶとワイドアタッカーが開くものと、中央のスロットマシンが二段になっていて、下に三文字、上に一文字の仕組になっておるもの、これは四文字とも「7」の数字で揃えばワイドアタッカーが開くのだが、この二機種になる。

一見したところでは三文字が「7」か「3」に並ぶ方が四文字「7」に揃う方よりもよくかかりそうな気がするのだが、実際には、三文字のデジタル表示には、左に7と3が2つずつ、中央と右に、それぞれ1つずつ配列されているのに対して四文字の場合、下段の三文字については「7」が左に4つ、中央に3つ、右に2つ入れてあるので何れの場合も最終的に三文字が「7」か「3」になる或いは四文字ともに「7」になる確率は$\frac{1}{250}$から$\frac{1}{300}$ぐらいらしい。

フィーバーは五十六年に一度文字通りフィーバーした。この時には一度ワイドアタッカーが開くと三十秒間開き続けていて、その間にワイドアタッカー中央の入賞穴に玉が入れば三十秒単位でワイドアタッカーが続けて開き、そういう動作を終了まで客は繰り返して続けるという仕掛であった。したがって折角文字が揃っても途中でワイドアタッカーの入賞穴に玉が入らないとフィーバーが解除になることもあった。

パチンコ店でよく場内アナウンスが喜びを抑えた声で「〇番、ただいまフィーバー解除」といっていたものだ。

ところがあまりにもフィーバーがひどすぎると警察がのりだしてきてワイドアタッカーが開く回数を十回に規制して一時フィーバー熱は下火になったようであるが、パチンコメーカーも馬鹿ではないから、今度はワイドアタッカーが十回開いている間に充分終了に見合うだけの玉が出るように機種を改善あるいは改悪してきた、そうしてワイドアタッカー中央の入賞穴に玉が集まるように工夫が加えられているので以前のようにフィーバー解除という現象は事実上起らなくなってしまったようだ。一度フィーバーがかかれば誰が打っても目を閉じて打っても一万円前後の玉が出るようになったのである。

フィーバーは負けがすぐに取り戻せることからパチンコ業界では「一発逆転」をキャッチフレーズに爆発的なブームを巻き起こし、とばく性が強く借金をしてまで大金をつぎ込むケースもあり、家庭破壊など社会問題化したため大阪府警も業界の指導に乗り出したと読売新聞には出ていたが、フィーバーの問題はそれだけ大層なものであろうか。

昭和三十年代初めの頃カッパブックスでレジャーをとりあげたものがあり、富める階層ではゴルフがあげてあったが、最も貧しい階層のレジャーに出ていたのがパチンコであった。

パチンコは今も昔も常に最も貧しいレジャーなのだ。ところで三十年代と比較して変ったことをあげると終了した場合の金の値打の違いである。

三十年代には終了すると四千円前後になっていた。当時の四千円では何が出来たか、良い悪いをぬきにして売春の値段がショートで五百円、タイムで千円から千五百円、オールナイトで三千円ぐらいだった。大学卒の初任給が一万円ちょっとしかなかった。

今、フィーバーで一万円を入手しても、どうだろうか、大学卒の初任給が十三万円ぐらいだし、所謂女をかう行為（トルコにせよ何にせよ）に要する費用には、いくらフィーバーしても届きそうにないようである。

結論として言えることは貧しい者たちのレジャーは以前と比較してますます貧しいラインをひとしなみ押し下げられているということである。

その貧しい賞金でもそれを入手しようとパチンコ中に自分の子供がパチンコ店を出て踏み切で電車にひかれてしまうとかパチンコ代をサラ金で調達するとかということになると、まさに何処まで続くぬかるみぞである。本質的には貧しさはいつまでも解決されはしないのだ。

中 貫通

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機(TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社） Champion Baseball (Alpha/Sega)	7.20
1	ジッピーレース（アイレム） Zippy Race (Irem)	7.20
3	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	6.78
4	マリオブラザーズ（任天堂） Mario Bros. (Nintendo)	6.33
5	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	6.27
6	バーディーキング２（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	6.14
7	マッピー（ナムコ） Mappy (Namco)	5.88
8	雀豪（日本物産） Jangou* (Nichibutsu)	5.75
9	Ｔ.Ｔ.マージャン（タイトー） T.T. Mahjong* (Taito)	5.66
10	スタージャッカー（セガ社） Star Jacker (Sega)	5.55
11	シンドバッド・ミステリー（セガ社） Sindbad Mystery (Sega)	5.44
12	イスパイアル（オルカ／ジージーアイ） Espial (Orca/GGI)	5.20
13	アラビアン（サン電子） Arabian (Sun Electronics)	5.16
14	ジャントツ（サンリツ） Jantotsu* (Sanritsu)	5.12
15	花あわせ（セタ企画） Hana Awase* (Seta)	5.00
15	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu* (SNK)	5.00
15	バッグマン（スターン／タイトー） Bagman (Stern/Taito)	5.00
15	プロテニス（データイースト） Pro Tennis (Data East)	5.00
15	ポンポコ（シグマ） Ponpoko (Sigma)	5.00
20	ペンゴ（セガ社） Pengo (Sega)	4.88
21	ジャイラス（コナミ） Gyruss (Konami)	4.54
22	ボスコニアン（ナムコ） Bosconian (Namco)	4.50
23	大富豪（セタ企画） Daifugou* (Seta)	4.42
23	将棋（アルファ電子） Shougi* (Alpha)	4.42
25	ギャラクシアン（ナムコ） Galaxian (Namco)	4.41

* The Traditional Japanease Games

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■テーブル型新製品(NEW VIDEOS - TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	エレベーター・アクション（タイトー） Elevator Action (Taito)	8.33
2	バトル・クルーザーM12（シグマ） Battle Cruiser M-12 (Sigma)	7.50
3	パック&パル（ナムコ） Pac & Pal (Namco)	6.66
4	グレイプロップ（データイースト） Graplop (Data East)	4.85

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

1	アストロン・ベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	7.78
2	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	7.43
3	頭の体操（ユニエンター） Atama No Taisou (Unienter)	5.92
4	ズーム 909（セガ社） Zoom909 (Sega)	5.80
5	グランドチャンピオン（タイトー） Grand Champion (Taito)	5.00
5	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G P (Sega)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

1	スピリット（ゴットリーブ） Spirit (Gottlieb)	7.33
2	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	6.75
3	フライト 2000（スターン） Flight 2000 (Stern)	6.33
4	アマゾンハント（ゴットリーブ） Amazon Hunt (Gottlieb)	6.00
5	ボルケーノ（ゴットリーブ） Volcano (Gottlieb)	5.75
6	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	5.66
7	ワーロック（ウィリアムズ） Warlok (Williams)	5.50
8	エンブリオン（バリー） Embryon (Bally)	5.33
8	スペースインベーダー（バリー） Space Invader (Bally)	5.33
10	Ｑバートクエスト（ゴットリーブ） Q*bert's Quest (Gottlieb)	5.00
10	ジャングルロード（ウィリアムズ） Jungle Road (Williams)	5.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；ジャック&ベティ（東京・神田）、コロンボ（東京・有楽町）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；ゲームファンタジア・シグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、ゲームファンタジア・スーパーII（東京・池袋）＝㈱シグマ；　アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミリ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　プレイランド（東京・蒲田）＝㈱プレイランド；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈱岡田商会；　シルクハット（川崎・駅前）＝㈱マタハリー電気。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Hayao Nakayama Named As Sega's Co-President

David Rosen

Hayao Nakayama

Teruo Miura

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo has appointed Hayao Nakayama; vice-president, to the co-president. It's the first time for Japanese to be its president.

On July 8, Sega held a general stockholders meeting and also a board of directors. It was announced that David Rosen, president, was to assume the chairman and co-president, and Hayao Nakayama, vice-president of marketing will also be co-president. Together with Teruo Miura, who has been the vice-president, these three were also appointed representatives. It was additionally announced that Ernest Shrenzel, vice-president, had resigned on July 2.

Sega is strengthening the marketing of coin-op amusement machines in both Japan and abroad, while advancing into the consumer electronics field, such as that for personal computers. In recognition of his outstanding leadership and foresightedness, H. Nakayama was appointed co-president this time. H. Nakayama, 51, established Esco Trading Co., Inc. of Tokyo in June 1968. And at the end of 1978, he sold Esco to Sega and in February 1979, he assumed the executive vice-president of Sega. Up to now, D. Rosen, chairman and president of Sega Enterprises Inc. of Los Agneles, U.S.A., has been the president of Sega Japan. Thus H. Nakayama is the first Japanese president.

President Hayao Nakayama told *Game Machine* that "We'll continue to take positive steps towards Sega's management and marketing activities. In the coin-op field, we'll try to expand our market by adopting new technology, and in the consumer field, we'll continue to develop our own knowhow as it relates to game and electronic technology."

The history of Sega Enterprises Ltd. dates back to 1951 when in April of that year Service Games Co., Ltd. was set up (later reorganized into Nippon Goraku Bussan Co., Ltd.). In 1965, it merged with Rosen Enterprises Ltd. which had been set up in 1954, and evolved into Sega Enterprises Ltd. The firm's name comes from the initial letters of *Se*rvice *Ga*mes plus the second word of Rosen Enterprises. Rosen has been the president. Thereafter, Sega Enterprises Inc. was set up in 1975 as the parent company. In 1969, it became a 91% owned subsidiary of Gulf & Western Industries, Inc. Thus, it went under the influence of G & W. Together with Paramount Pictures Corporation, it is a G & W subsidiary. In addition to Sega Enterprises Ltd. in Japan, Esco Trading in Japan, Sega Electronics Inc. of San Diego, Ca., and Sega Europe Ltd. of London, are all subsidiaries of Sega Enterprises Inc. of the U.S.

Sega Enterprises Ltd. is a leading Japanese amusement machine manufacturer, distributor and operator, and started a consumer division this year. Esco Trading is Japan's largest specializing distributor.

Nintendo Licenced "Mario Brothers" To Atari Inc. For Home Video

Atari, Inc., of U.S.A., Nintendo Co., Ltd. of Kyoto and its U.S. subsidiary, Nintendo of America Inc. announced an agreement in which Atari has been granted an exclusive worldwide licence (except for Japan) to develop, manufacture and distribute home video and computer games based on Nintendo's "Mario Brothers" coin-operated video game.

"Mario Brothers" is the third game in Nintendo's hugely successful "Donkey Kong" series. Atari currently holds the exclusive rights to sell home computer versions of "Donkey Kong" and "Donkey Kong Junior", the first two games in the series.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

63 Exhibitors At 21st AM Show Sept. 28 — 29

Aplication for the 21st Amusement Machine Show closed on July 15, and it was announced that 63 companies will exhibit. This trade show will be held September 28 – 29 at the Tokyo Ryutsu Center (TRC), Heiwajima, Tokyo by Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA).

The 21st AM Show is decided to succeed to the traditional Japanese AM Show, and it is also decided that only the members of JAMMA or JAPEA can participate as exhibitors. Invitations to exhibit was sent on June 25, to them from the show committee, and the aplications were closed on July 15. As the result it was found that 63 companies will participate at this show.

Of the exhibitors, the video game manufacturers are Coreland Technology, Deta East, Irem, Jaleco, Konami Industry, Namco, Nichibutsu, Nintendo, Omori Electric, Roller Tron, Sanritsu Electronics, Sega, Shin Nihon Kikaku (SNK), Sigma, Sun Electronics, Taito, Tehkan, Uni Enterprise, and Universal. The arcade game (except video) manufacturers are Handa Kikai Kigu, Kasco, Katou Mfg., Komaya Mfg., and Yuei. The kiddie ride and/or amusement park facility manufacturers are Asahi Engineeering, Hope, Kanto Goraku, Kato Amusement, Masago Industrial, Meisho, Midgety Engineering, Nihon Gorakuki, Nippo Sangyo, Ohkura Industry, Okamoto Mfg., Osaka Tent, Senyo Kogyo, Shinsui Trading, and Toyo Gorakuki (Togo Japan). The distributors are Bally Service, Esco Trading, Gifu Tokki, Kawakusu, Kyugo, and Sohsho.

Taito Unveiled "Elevator Action" At Private Show

Taito Corporation of Tokyo (president, Michael Kogan) held a private show June 23 – 24 in Tokyo, Osaka, and Nagoya, and unveiled its video game "Elevator Action".

In "Elevator Action", a spy enters the enemy's building, and by skillfully utilizing elevators and escalators, he moves while shooting the enemy, and finally steals secret documents. It was unveiled as both a table and middle type. At the show, other video and arcade game machines, Gottlieb's flipper, and other firms' products handled by Taito were also exhibited.

Data East Unveiled LVD Vid Game "Genma Taisen"

On June 21, Data East Corp. of Tokyo (president, Tetsuo Fukuda) held a private show in Shinjuku, Tokyo, and unveiled three videos, "Genma Taisen" game and "Genma Tarot" fortune-telling – both of which utilize laser video disks – and "Graplop", a video game of the Deco Cassette (DC) system.

The laser video disk video game, "Genma Taisen" is played against the background scenes of an animated film "Genma Taisen" which originally was a Japanese SF novel, and the same characters appear in the game. It is a 20' monitor cockpit type, and will be put on the market at the end of July.

The DC system "Graplop" is a 'breakout' type game. It is a new game with the exciting computer graphics.

namco

きょうもリゾート気分。

ミルがターゲットを横取りすれば、「まてえっー！」とパックマン。
スペシャルターゲット食べて、モンスター退治にGO！GO!!
たのし～、たのし～、パック&パル。

ミル
ちゃめっけたっぷりのニューキャラクター。ターゲットを横取りするのが得意。

パック&パル PAC & PAL

ターゲット おん・ぱれいど!!

サクランボ、イチゴ、オレンジ、カギ、ラリーX…
ターゲットは楽しさいっぱい、もりだくさん。

フルーツ	カギ	スペシャル
50 100 150…500点	700～5,000点	1,000点

スペシャルターゲット食べたら パワーボタン押して、5大反撃だ!!

スペシャルターゲットを食べてパワーボタンを押せば、パックマンの大反撃が始まる！
モンスターを泣かせたり、踊らせたり……ゆかい！ゆかい！

1 ギャルボス (1～2ラウンド)
トラクタービーム攻撃
(ウワー、目が回っちゃう)
モンスターの体がグルグル回り、もうお手あげ。

2 ラリーX (4～6ラウンド)
スモーク・スクリーン攻撃
(ウェーン、けむたいヨー！)
あまりのけむたさに、モンスター泣きだしちゃう。

3 トランペット (8～10ラウンド)
サウンド・シャワー攻撃
(イエイ、イエイ、イエイ！)
気持よくなり、踊り狂ってしまうのだ。

4 雪ダルマ (12～14ラウンド)
冷凍光線攻撃
(カチン、コチン、うぐぐ)
モンスター、ガチガチの氷づけにな・る・の・だ。

5 パックマン (16～18ラウンド)
パックマン攻撃
(ガブッ。イタ！イタタッ！)
なんと、パックマンに頭をかじられてしまうのダッ！

消える、見える オレンジ・ボックス

この中に入ると、パックマンとミルは姿を消し、モンスターは目だけが見える。

ガッチリかせごう レストタイム

10枚のカードをめくって、得点をかせぐボーナスラウンド。

13160 30000 29470

仕様
●使用電源 AC100V±10V(50/60Hz)
●消費電力 91W

※ここに記載された製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03 (759)2311(代)
大阪販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06 (330)6211(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施